http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO 100 PAGINE!!!

GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board games, etc.

BATMAN THE MOVIE

2 Simulatori per PC:
FIGHTER BOMBER
F-15 STRIKE EAGLE

MADE IN JAPAN
ULTIMISSIME DAL GIAPPONE

Anno II Numero 14 - Novembre 1989 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DON BLUTH'S

SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair* con la sua continuazione–Space Ace*–, l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace* e dimostra di essere un valoroso guerriero poichè il destino della terra è nelle tue mani!

Disponibile per Amiga, PC, ST, C64 disco, Amstrad

Amiga*

Atari ST*

IBM*

Macintosh*

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Ct#2
Richmond Hill, Ont
Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175
Fax (416) 764-8867

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd. © 1989 Bluth Group Ltd., Character Designs © 1983 Bluth Group, All rights reserved, Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated.

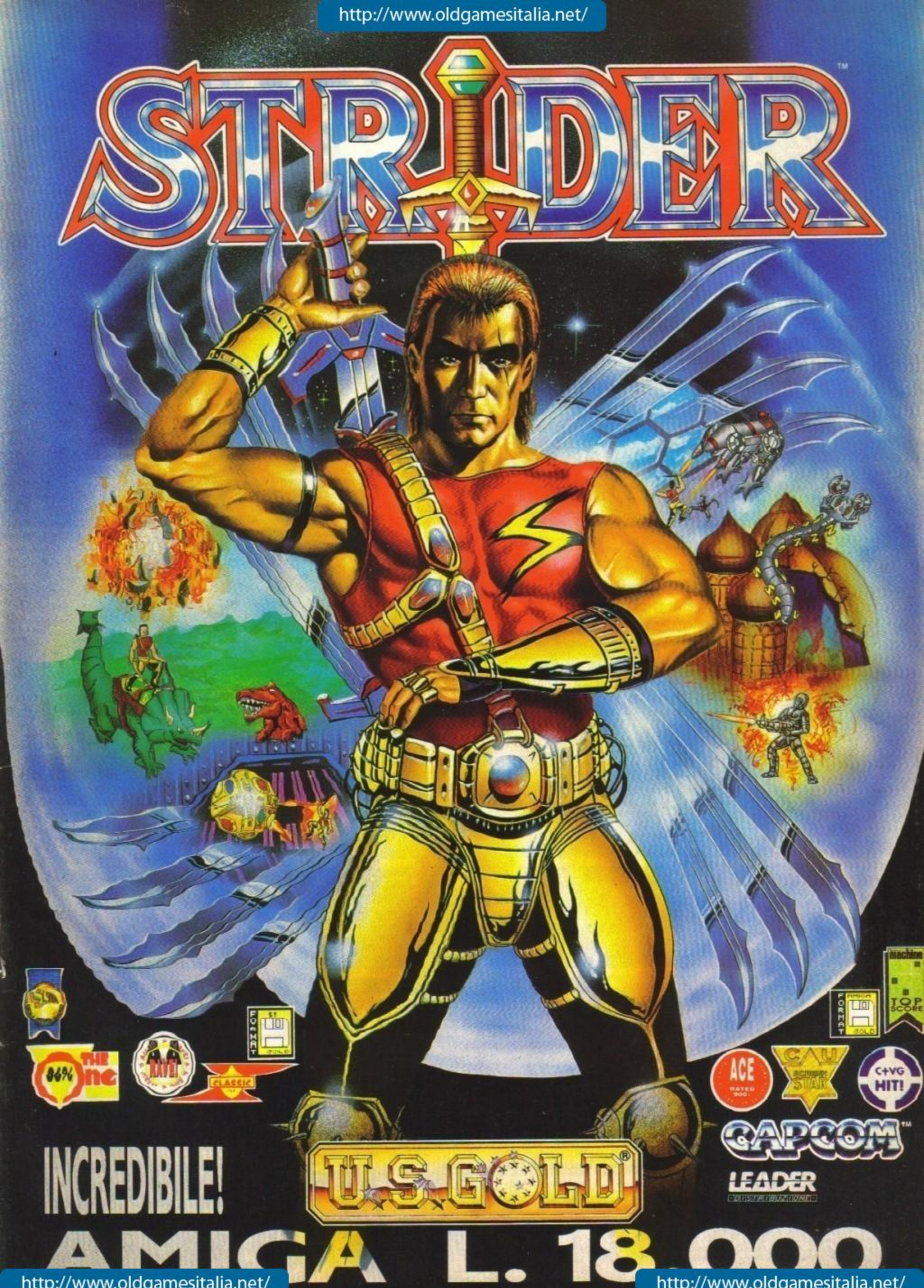
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIDER™



INCREDIBILE!

U.S.GOLD®

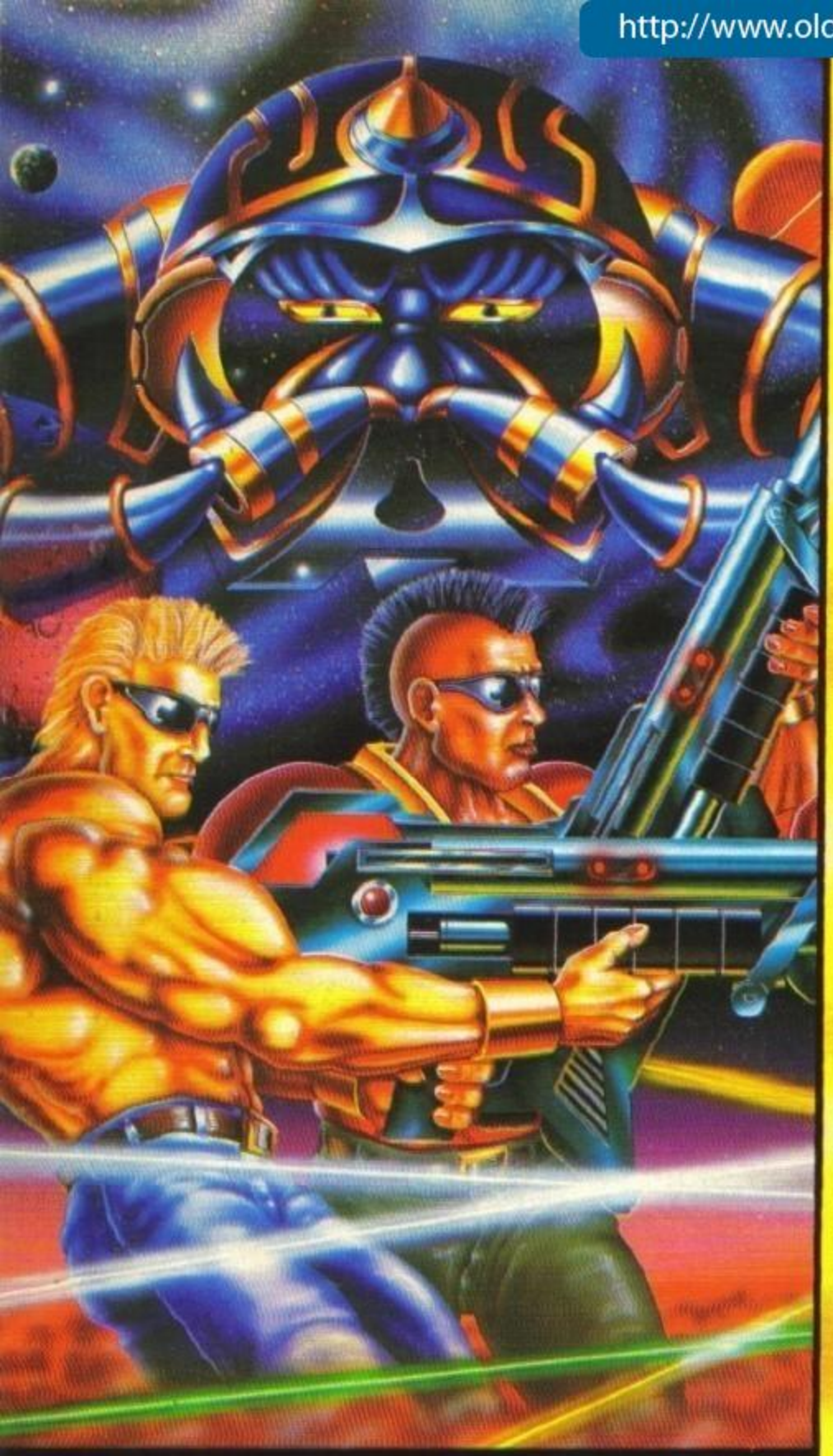
CAPCOM™

AMIGA L. 18.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

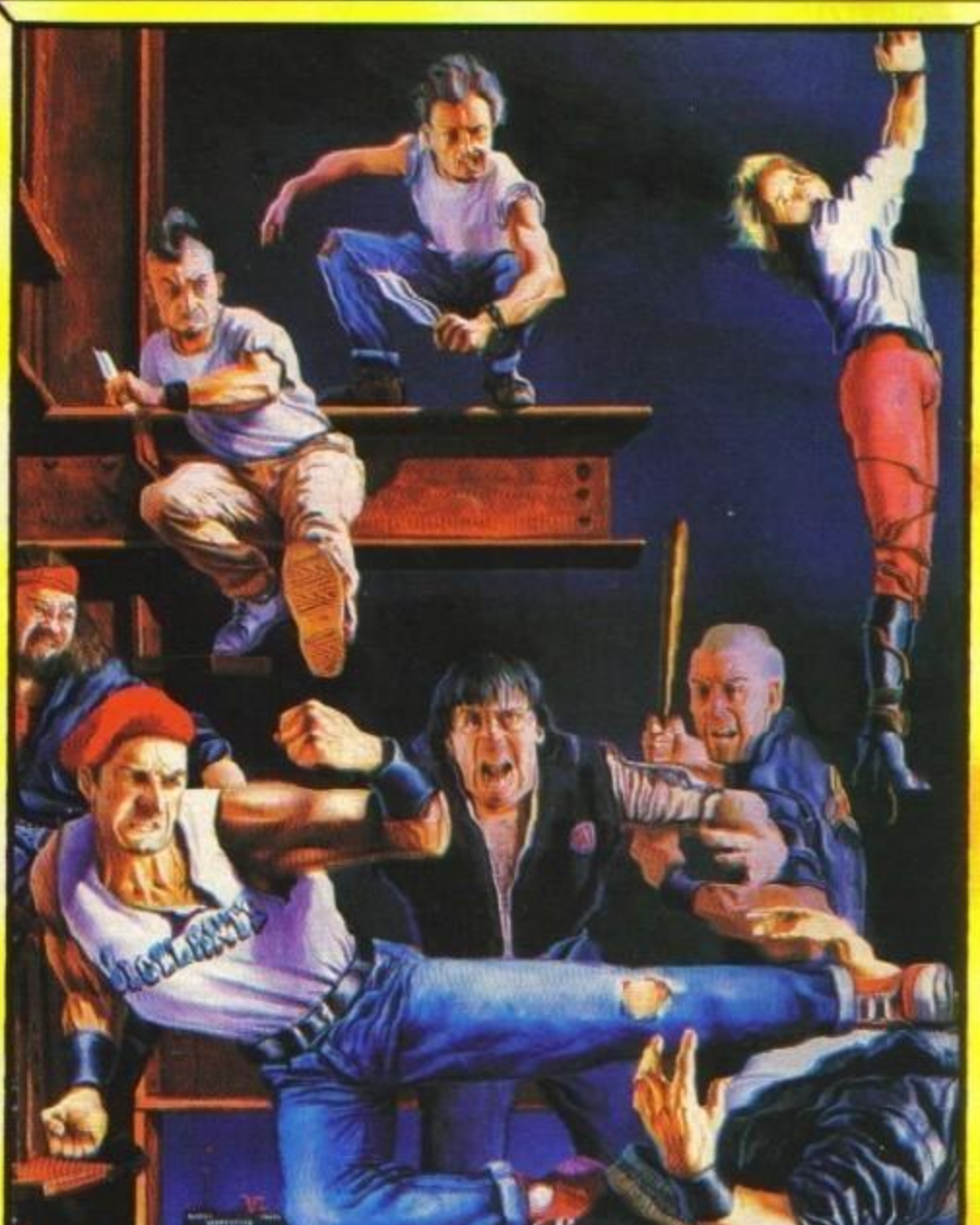


FORGOTTEN WORLDS™

CAPCOM™

Disponibili su: CBM 64/128, SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD – Tape & Disk. ATARI ST, CBM AMIGA & IBM PC – Disk.

FANTASTIC
DALLA U



VIGILANTE™

U.S. GOLD

Disponibili su: CBM 64/128, SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD – Tape & Disk. ATARI ST, CBM AMIGA & IBM PC – Disk.

U.S. GOLD®

LEADER DISTRIBUZIONE

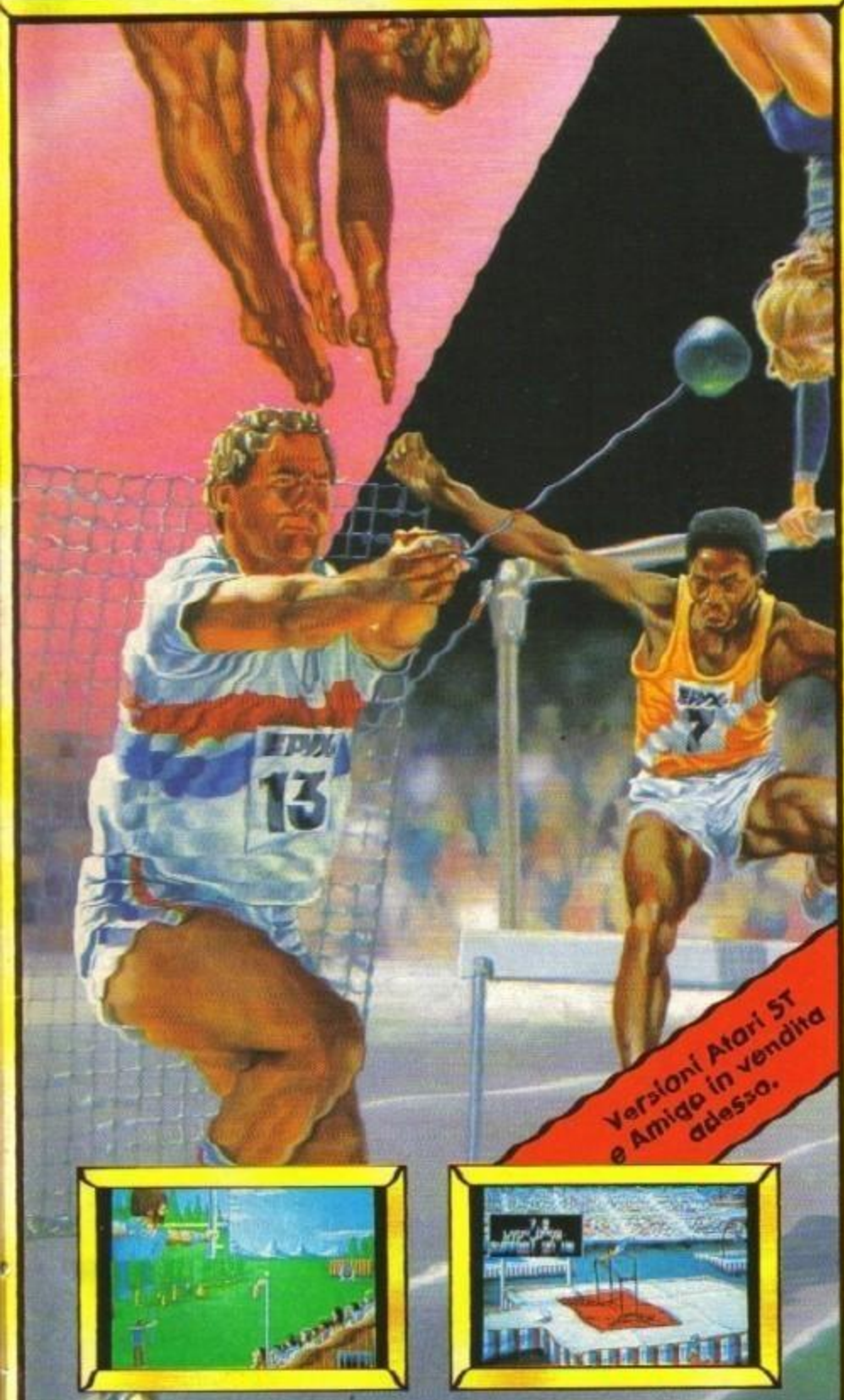
4 MEGA GIOCH
RICONFERMARE IL FE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SUCCESSI .S.GOLD



Versioni Atari ST e Amiga in vendita adesso.

THE GAMES SUMMER EDITION™

EPYX

Disponibili su: CBM 64/128, SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD Tape & Disk. IBM PC – Disk.

FORMAT ST GOLD

ST A1

FOUR SINCLAIR MEGAGAME

INDY™ – The Action Game

LUCASFILM GAMES™

Disponibili su: CBM 64/128, SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD – Tape & Disk. ATARI ST, CBM AMIGA & IBM PC – Disk.

Videate prese da vari sistemi.

II DESTINATI A NOMENO U.S. GOLD!

LEADER

U.S. GOLD®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

9 **TGM PREVIEWS**
Poche ma buone

17 **LE RECENSIONI**
SPIN-OFF, COIN-OP, SIMULAZIONI, AVVENTURE, WAR GAMES, ETC.ETC.

45 **LE PROVE** Un 2000 per il 500 e una 'Ferrari' grafica per l'ST...
86 **HARWARE**

46 **PIRATERIA E SOFT**
Qualità del software e convenienza nella produzione: destinati a sparire?

79 **MADE IN JAPAN**
Ancora una relazione dal nostro inviato Shintaro Kanaoya

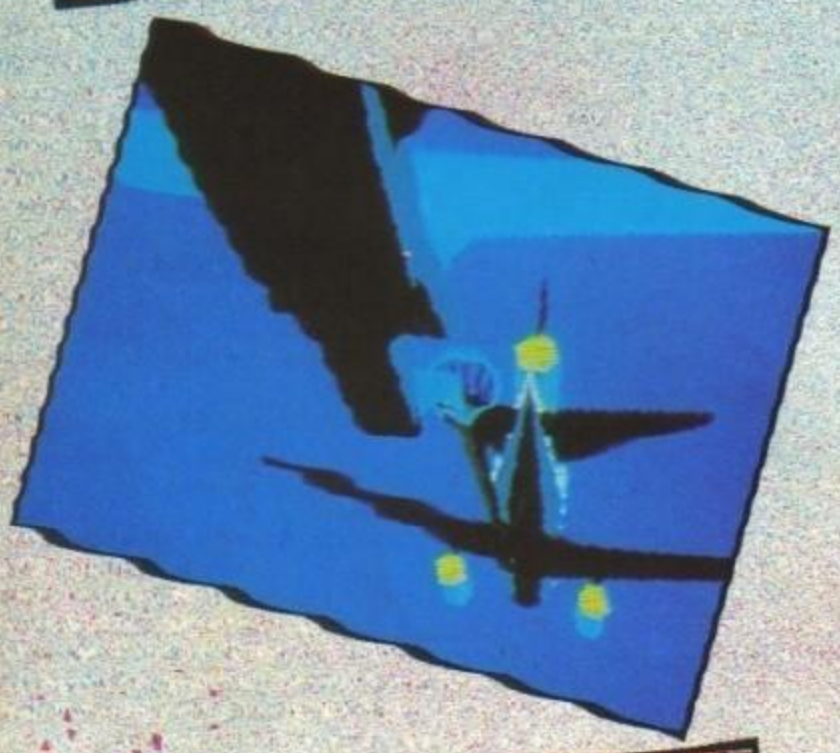
83 **PC SHOW**
Chi c'era, cosa c'era... cosa vi siete persi...

9 Previews
17 Reviews
43 News
47 TIPS
50 La Guida
86 Grafica 3° Parte
92 La Posta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE



DEJA VU

Mi sembra di essere ritornato ai 'bei tempi andati' — quando, cioè, la produzione del software per gli otto bit era al suo culmine...

Soltanto che adesso tocca ai sedici bit: tutte le maggiori software house investono ingenti cifre per la produzione di giochi e utility, acquistando licenze di coin-op, di film e di spettacoli televisivi; viene sfruttato ogni aspetto della realtà — la simulazione di universi grandi e piccoli (città, imprese commerciali, progetti spaziali, sport, etc.), quella di mezzi terrestri, aerei e navali, la strategia militare, l'investigazione poliziesca, etc. Ma ci sono altri elementi che riportano, per chi li ha vissuti, ai tempi 'andati': la pubblicazione delle compilation e dei giochi economici, le mostre di hardware e software, la produzione di add-on e la marea di titoli annunciati per Natale...

E tutto questo, naturalmente, accompagnato da un movimento cartaceo non indifferente: muoiono vecchie riviste, ne nascono di nuove, altre si trasformano... TGM 'ingrassa' di altre sedici pagine e arriva a quota cento, e nonostante ciò, lo spazio è sempre tiranno.

E in questo 'revival' di eventi non manca nemmeno il classico 'fiorire' di nuove macchine: console, 'ibridi' e versioni 'potenziate' di macchine esistenti.

Se penso a ciò che si diceva appena un anno fa, parlando di crisi dell'home computing e di 'riflusso informatico'... passano i tempi, ma il fenomeno computer resta, perché resta la voglia di svagarsi sparacchiando a un alieno, partecipando ad una gara sportiva internazionale, cercando un tesoro perduto, pilotando un aeroplano, risolvendo un rompicapo, o semplicemente giocando con le immagini e coi suoni per stimolare la propria creatività. Film come La Storia Infinita o Labyrinth ci hanno insegnato una cosa: finché esiste e viene coltivata la fantasia, la vita sarà sempre ricca e incredibilmente magica...Scusate le divagazioni, ma quando ci vuole...

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Marco Auletta, Luisa Meneghini, Stefano Giorgi, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882706-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul [illegible]4562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milan[illegible]

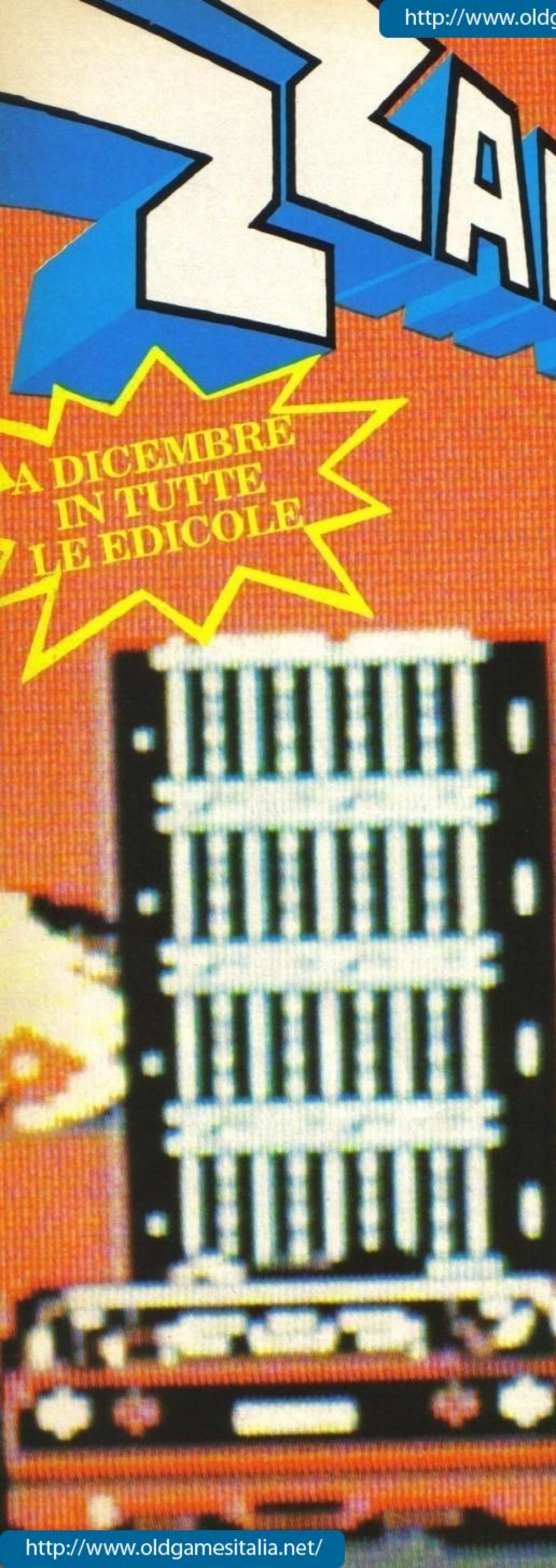
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZZAP!

A DICEMBRE
IN TUTTE
LE EDICOLE



LE NUOVE
COMPILATION D'ORO
FIRMATE ELITE

TUTTI I GIOCHI
DA VEDERE
SOTTO L'ALBERO

MAPPE E TRUCCHI
PER I VOSTRI GIOCHI

...e ancora novità
per i vostri 8 BIT !

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM - Anteprima

di B. Di Bello

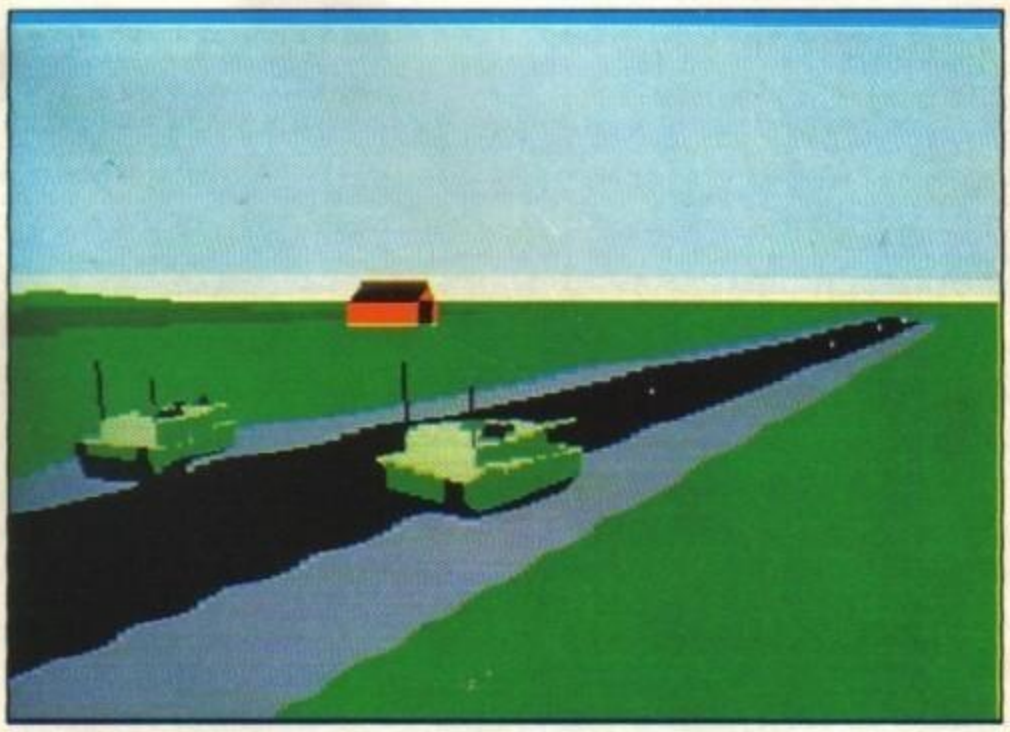
Il 1989 potrebbe essere ricordato, in futuro, come l'anno delle licenze, ma anche come l'anno dei 16-bit in generale: i titoli sui quali abbiamo ricevuto informazioni sono tanti, troppi per essere ospitati in una sola puntata di preview. Per questo numero, anzi, abbiamo rinunciato ad illustrarvene molti, perché lo spazio è stato letteralmente 'assorbito' dalle recensioni vere e proprie: come ho già detto nell'editoriale, ho davvero l'impressione di 'rivivere il passato'. Buona lettura e... buona visione!

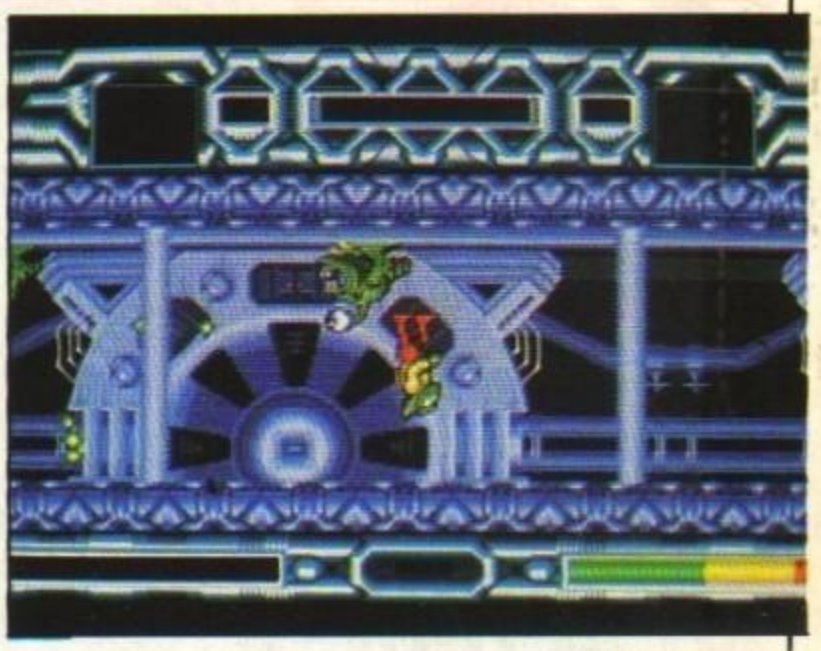
Golden Boot

Golden Boot, sviluppato dalla Ocean France dovrebbe raggiungere gli stadi simulati dei vostri monito questo stesso autunno. Zeppo di scene 'fisse', il gioco si presenterà come concorrente diretto del seguito di Kick Off della Anco, il già annunciato Player Manager, e come contendente al top hit di gioco calcistico a sedici bit. (Screen della versione Amiga)

MI Tank Platoon

MI Tank Platoon è il recente ingresso della MicroProse nel campo dei simulatori di carro armato, affiancandosi quindi a Steel Thunder e Abrams Battle Tank. Servendosi di un rivoluzionario sistema poligonale, Tank Platoon dovrebbe 'movimentare' da un momento all'altro gli schermi dei vostri PC (o quantomeno quelli della nostra redazione).





The Search for Sharla

Thalamus

Di questa prossima avventura dalle proporzioni a dir poco epiche possiamo soltanto mostrarvi una foto... accontentatevi!

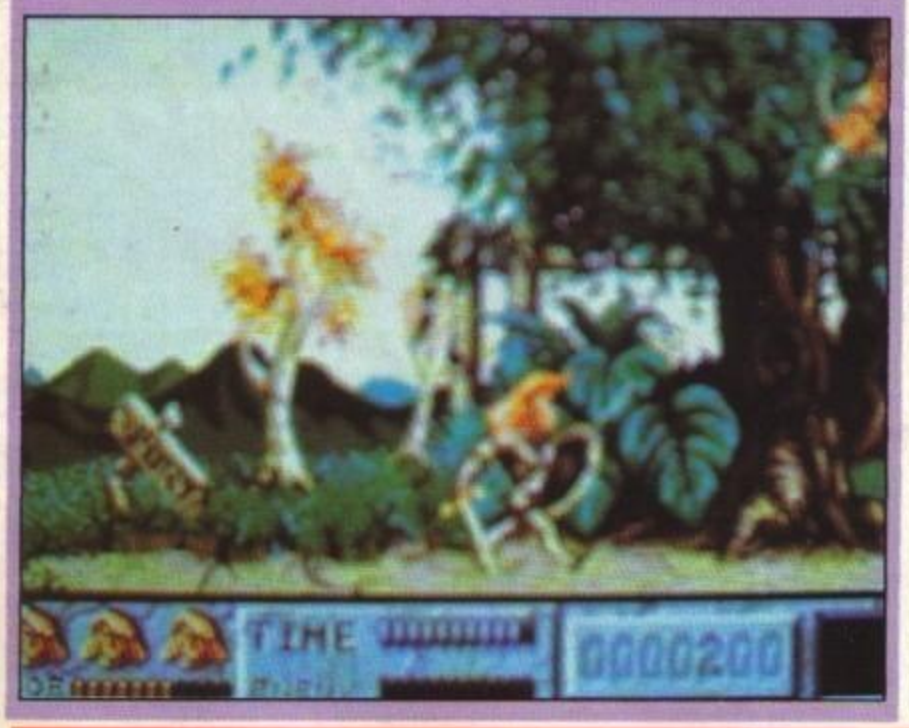
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVANHOE

Ricordate? Ne parlammo un po' di tempo fa: adesso è quasi pronto, e apparirà su Amiga ed ST sotto l'etichetta Ocean. Sviluppato in Francia, con la partecipazione di un bravissimo cartonista di Asterix, Ivanhoe vi farà ripercorrere le gesta del leggendario eroe in uno scenario a scrolling orizzontale contro ogni sorta di maghi, piati, bracconieri e draghi. Quando? A Natale, che domande! (Screen versione Amiga).



DRAGON FLIGHT

Vi riveliamo l'esistenza di una misteriosa piccola meraviglia di programmazione che la Grandslam ha presentato qui negli uffici di TGM. Dragon Flight è in sostanza un RPG, anche se coloro che l'hanno realizzato ammettono che la ricchezza di situazioni presenti nel gioco affascinerà ogni videoplayer. Aspettatelo per Novembre per tutti i sedici bit (Screen vers. Amiga).

DEMON'S TOMB

Ed ecco il primo della nuova serie di megagiochi annunciati dalla Virgin Mastertronic per i sedici bit. Demon's Tomb è ancora in piena fase di sviluppo, ma a giudicare dalle immagini che abbiamo potuto vedere i programmatori ci si stanno dedicando anima e corpo. La commercializzazione è prevista per la fine dell'anno in corso. (Screen Amiga).

Seven Gates of Jambala

Ancora una novità firmata Grandslam: Seven Gates of Jambala è una arcade adventure piena di azione nella quale guiderete gli stivali chiodati di un piccolo goblin attraverso le minacciose caverne di un enorme castello pieno zeppo di mostri. Gli ostacoli principali nel gioco sono gli enormi draghi da sconfiggere al fine di completare l'avventura. A Dicembre potrete farlo girare sui vostri Amiga come sugli ST. (Screen della versione ST).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE VECCHIE CONOSCENZE SU KONIX

Avete riconosciuto i due giochi delle foto? Beh, tutto quello che possiamo dirvi, per ora, è che *Last Ninja II* e *Mutant Camels* sono due dei giochi

attualmente in conversione per l'attesa Konix, e potrebbero già essere pronti prima della fine di Novembre.

Terry's Big Adventure

Beh, eccovelo: è Terry's Big Adventure della Shades. Nel gioco impersonate Terry (maestro nelle arti di lancio dello yo-yo) che intraprende un'avventura lunga dodici livelli e piena di azione e di rompicapi. Questo simpatico eroe salterà e correrà sui monitor degli Amiga e degli ST da un momento all'altro.

R&C ELGRA 20030 Palazzolo Milanese (MI)

Point

trovi tutto a meno . . .

AMIGA

Via S. Martino, 13 Tel. 02/99041332

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN ALLA RISCOSSA

La Gremlin non si arrende mai, e infatti rieccola con una serie di titoli nuovi fiammanti per ST e Amiga (ma anche tre per PC). Vediamoli assieme:

John Lowes' Ultimate Darts — Eh, sì, ancora una simulazione di freccette. Ma non preoccupatevi, perché dal titolo dovrebbe essere quella 'definitiva'. A differenza delle precedenti versioni del noto gioco da interni (ho detto interni, non internati!) JLUD vi permetterà di gareggiare contro il computer allenandovi come nella realtà: i programmatori, infatti, hanno esaminato a fondo le tecniche dei professionisti riproducendole poi nel gioco. Ci saranno opzioni per 2-8 giocatori, 4 livelli di difficoltà e possibilità di salvare la situazione di gioco, senza dimenticare che saranno contemplati tutti i tipi di tippetap... no, scusate, volevo dire di giochi a freccette (sembra una scemata, ma ne elenca otto!).

Axel's Magic Hammer — Avete mai sognato di liberare la vostra amata tenuta prigioniera da un ferocissimo drago? Calma, non sono stato io a scrivere (ce n'era bisogno?) la trama, ma aspettate prima di bollare come obsoleto un arcade adventure con 200 schermi, 8 livelli, 30 tipi diversi di avversario, stanze bonus nascoste, posti dai nomi pittoreschi come Il Villaggio Romano, la Caverna di Ghiaccio, la Giungla, la Fabbrica Sotterranea... zzzzzzz... eh? cosa? ah, sì, scusate, mi ero distratto un attimo. Dicevo? Beh, passiamo ad altro...

Switchblade — non è la marca di un nuovo rasoio a lama intercambiabile (era quello che pensavate, ammettetelo!), bensì un nuovissimo arcade che vi farà vestire i panni di Hiro, l'ultimo (e ti pareva!) dei Bladeknights, un guerriero cyberpunk super-accessoriato e dotato persino di un braccio bionico riprogrammabile (26 canali a ricerca automatica, stereo e con accendisigari incorporato... tsk!). Scherzi a parte, la Gremlin promette 132 schermi, 5 livelli, 34 bonus diversi, 7 armi, invulnerabilità e vite extra... e aggiungendo — crepi l'avarizia! — razzi propulsori, velocità extra, pugni e calci e ben 20 alieni dai nomi più bizzarri (leggi 'cretini') che avete mai sentito.

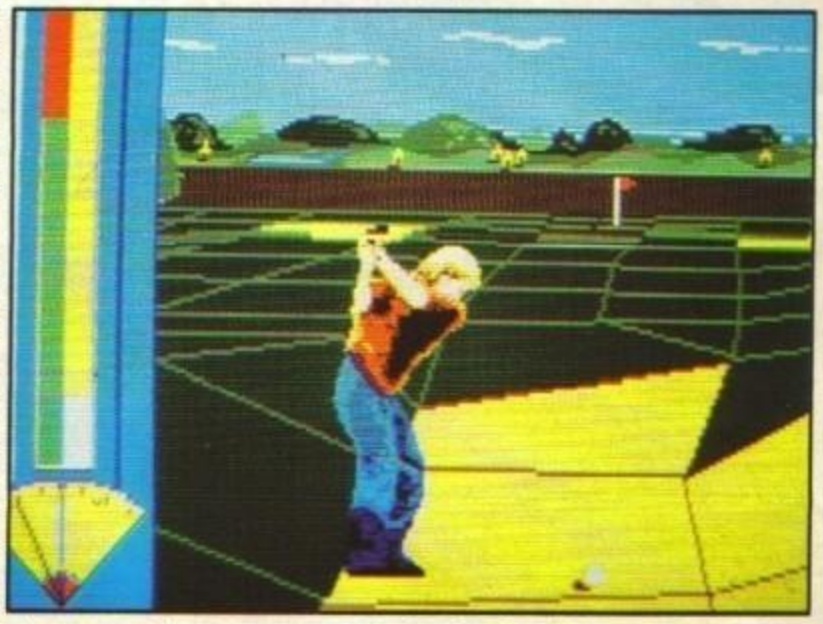
Ultimate Golf - Shark Attack — chi aveva avuto modo di vedere alcuni degli ultimi Video Bullettin nei negozi di videogiochi conosce già Ultima Golf: non stiamo qui ad elencarvi le caratteristiche che ormai abbiamo già sperimentato in tutte le simulazioni di questo sport per ricchi (praticamente lo gioco solo io in redazione), ma se diamo retta alle promesse della Gremlin Ultimate Golf Dovrebbe presentarsi come 'la più realistica simulazione sportiva...' (questa devo averla già sentita). Ah, buone nuove per gli amici bigbluisti: il gioco sarà disponibile anche in versione PC.

Footballer Of The Year II — coloro che sono passati attraverso gli otto bit prima di arrivare ai sedici avranno sicuramente sentito parlare di questo vecchio gioco di strategia calcistica, dato che ai suoi tempi vendette ben 400.000 copie (senza contare quelle vendute in versione budget qualche mesetto fa). Aspettate questa nuova simulazione alla 'Football Manager' per Amiga ed ST molto, molto presto.

Skidz — se lo skateboard o la bici bmx sono fra i vostri argomenti preferiti di svago, non potete mancare all'appuntamento con questa simulazione a sedici bit: la Gremlin vi garantisce 7 livelli e 7 giorni di sfida in tutti gli ambienti possibili — dalla spiaggia a Chinatown.

Naturalmente non mancheranno acquisti di equipaggiamento, strategie vincenti e persino guadagni extra e incontri/scontri con tutti i tipi di persone e... animali.

Mindbender — un gioco tutto di magia e rompicapi che dalla descrizione sembra il successore evolutivo di Deflektor. Atteso anche in versione PC per portare al culmine la bravura mistico/psichica di tutti i videogiocatori.



Dall'alto in senso orario: Axel (ST), Ultimate Golf (ST) e SKIDZ (Amiga).
Nella foto piccola al centro ancora Axel per ST.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo	Prezzo
Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K	250.000*
Disk Drive 1541 II	320.000*
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc	395.000*
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000*
Monitor Colore Commodore1802 x C64 e Amiga/m	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc	460.000*
TV Monitor Universale	580.000*
Registratore Compat. x C64/128K	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K	68.000*
Registratore 1531 x C16	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64	25.000
Adattatore e Duplicatore x registratore C16	18.000
Duplicatore x Registratore C64	18.000
Modulatore x Amiga 500	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000*
Videodigitalizzatore Amiga 500	200.000
VIDEON (digitalizzatore Amiga)	390.000
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga)	290.000
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500	120.000
Copricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500
Copricomputer Plexiglas 128K	18.000
Copricomputer Plexiglas C64 New	16.000
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000
Modulatore x Vic 20	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000
Cavo Monitor Colore x Pc	59.000
Cavo Monitor videocomposito x Pc	12.000
Cavo Monitor videocomposito x C64	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500
Cavo Tv/Computer mt. 3	12.000
Filtro antidisturbo x Computer	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart	25.000
Cavo seriale x Drive e Stampante	16.000
Cavo Centronics	35.000
Alimentatore Universale	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000
Alimentatore x Atari 2600	35.000*
Alimentatore x Commodore C16	35.000*
Alimentatore Commodore 64	45.000*

Articolo	Prezzo
Cassette Vergini x Computer da C10 a C120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	
Kit pulisci testine x Videoregistratore	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofire	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Controllers (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64 128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronico x C64/128K Amiga	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta o disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore+copiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Power Cartridge	120.000
Isepic Tape (sprotettore+copiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Dos 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
Cartuccia Cpm x C64	100.000
Cartuccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mos 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	18.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz)	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette componibili (multibox)	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1Mega) - cad.	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf 20 Pz. (1 Mega) - cad.	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad.	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad.	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad.	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Puliscitestine x Drive	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc.	da 10.000
Giochi Cassetta x C64/Msx:C16/Atari ecc.	da 9.000

*** I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa**

PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

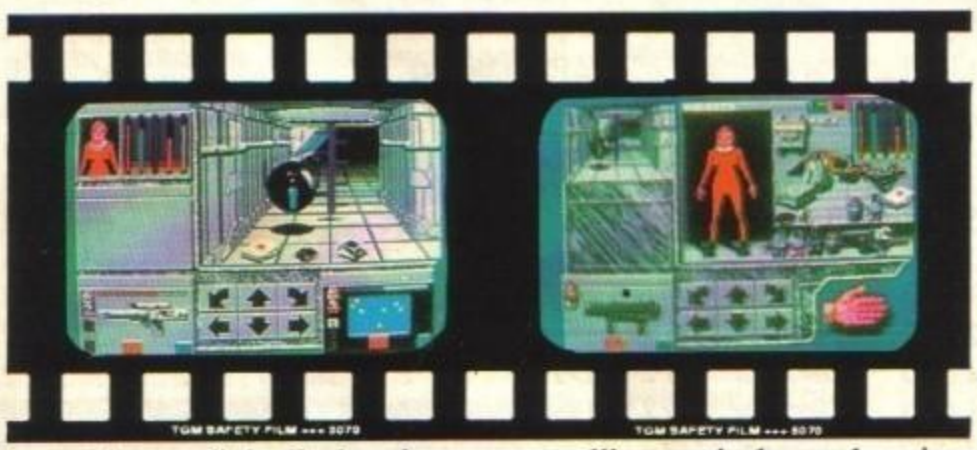
http://www.oldgamesitalia.net/

DEBUT/XENOMORPH/OUTLANDS

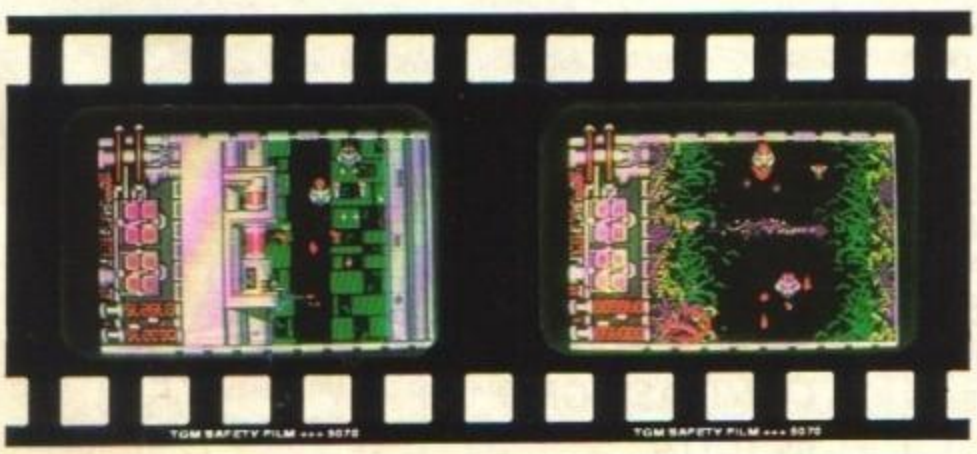
Recentemente alla nostra redazione di Milano sono arrivate delle bellissime locandine e delle interessanti press-release dalla Interceptor Group/Pandora Software. I giochi saranno tutti disponibili al più presto nei formati Amiga ed ST (Debut apparirà anche nella versione PC).

Debut è la storia di un'esplorazione: dopo aver trasformato un'intero pianeta in un arido asteroide attraverso guerre nucleari, distruzioni forestali e inquinamento, l'umanità ha deciso di riportarlo al suo stato vergine trasformandolo così in un vero e proprio Eden. Voi avete il compito — come ultima speranza per un'umanità soffocata dalla sovrappopolazione — di esaminare a fondo le risorse del pianeta Debut e riportare l'equilibrio nell'ecosistema (chissà perché queste cose le affidano sempre ad un unico poveraccio). Con a disposizione numerose e sofisticate attrezzature dovrete passare in mezzo a sezioni arcade ma anche strategiche e logiche per completare la vostra missione. (Foto sopra)

Xenomorph è un RPG fantasy con ambientazione futuristica: nei panni del capitano del vascello interplanetario 'The Zenith Star' vi ritrovate, durante un viaggio di routine, a dover affrontare un'intera genie di alieni mutanti che hanno invaso una colonia mineraria terrestre. Fin qui tutto normale, ma che ne direste di poter 'personalizzare' il vostro alter ego servendovi di un 'sintetizzatore di DNA' e quindi poter decidere persino il colore degli occhi, dei capelli, il sesso, e... beh, staremo a vedere. (Foto sotto)

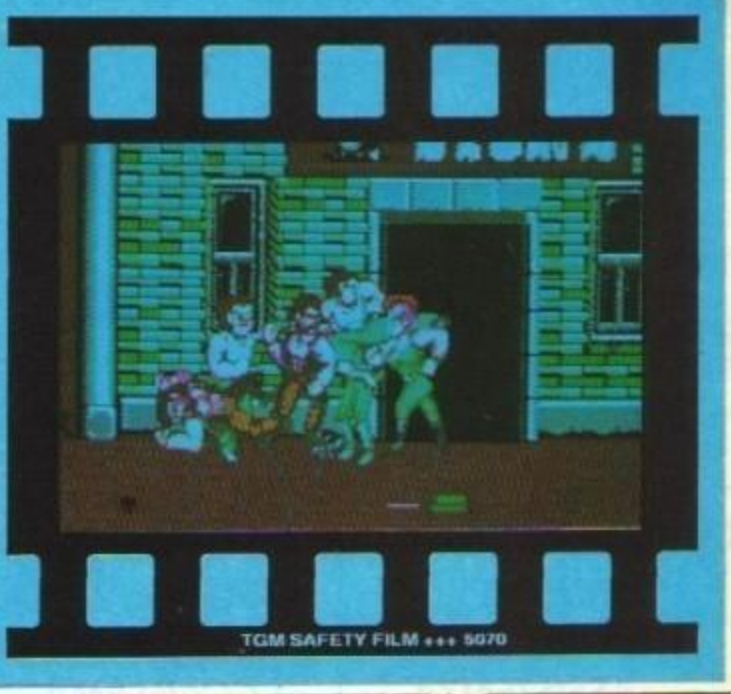


Se non siete stufi degli shoot'em up a scrolling verticale per due giocatori (Gemini Wing insegna), **Outland** potrebbe essere un buon investimento: armi extra mai viste finora in un gioco simile, due piani di parallasse, extended music e grafica 'superiore a qualsiasi altra vista fino ad ora in uno shoot'em up'. Ci credete? (Foto sotto)



DOUBLE DRAGON II

E' con vero orgoglio che vi mostriamo le primissime immagini in anteprima (scusate il gioco di parole così squallido) della versione PC di *Double Dragon II*... il best seller di Natale, stando a quanto si dice in giro...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

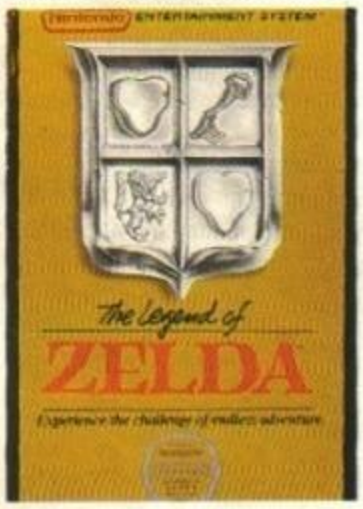
http://www.oldgamesitalia.net/

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

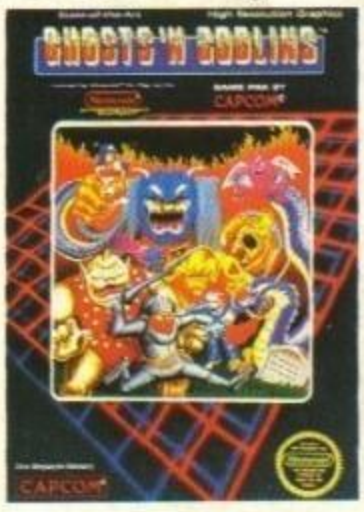
LEGEND OF ZELDA

È un'avventura senza fine. Tu sei Link, l'eroe che deve liberare la principessa Zelda dal perfido Ganon. Per farlo devi acquisire la "Triforza". Come e dove? Tanto per cominciare devi cercare di uscire vivo dal mondo di superficie, e poi avventurarti per 9 mondi sotterranei, dove, pezzo per pezzo, dovrai conquistarti la "Triforza". Per vincere devi superare tutti i numerosissimi schemi di gioco. Abilità, sangue freddo e... molta, molta determinazione sono indispensabili. Buona fortuna!



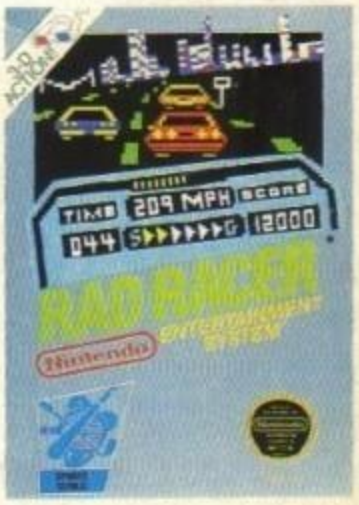
GHOSTS'N GOBLINS

Chi ha paura del Diavolo? Certo non tu! Tu che hai deciso di affrontare mille insidie per liberare la bella Principessa che il Diavolo ha rapito e tiene prigioniera nella terra di Hades. Hai a disposizione 5 differenti armi che ti serviranno per combattere nemici sempre più numerosi e pericolosi: demoni, dragoni, giganti e perfino zombie. I livelli di gioco da superare sono 7, sempre diversi, a cui si accede attraverso altrettanti cancelli custoditi. Alla fine dovrai scontrarti col Diavolo in persona: e non è detto che il lieto fine sia garantito...



RAD RACER

È la corsa più massacrante dell'anno! È la Transamerica, da costa a costa. Scegli l'auto che preferisci: magari una Ferrari 328 e... via, corri sempre al limite! Devi affrontare, ben 8 percorsi di gara, uno diverso dall'altro. Il tempo è il tuo nemico! Ma attento anche agli avversari poco "sportivi", alle insidie che trovi lungo la strada e alle condizioni climatiche. E se vuoi provare un brivido ancora più intenso, indossa gli specialissimi occhiali che trovi nella confezione. A 3 dimensioni, è davvero una sfida mozzafiato!



MATTEL

Nintendo®

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

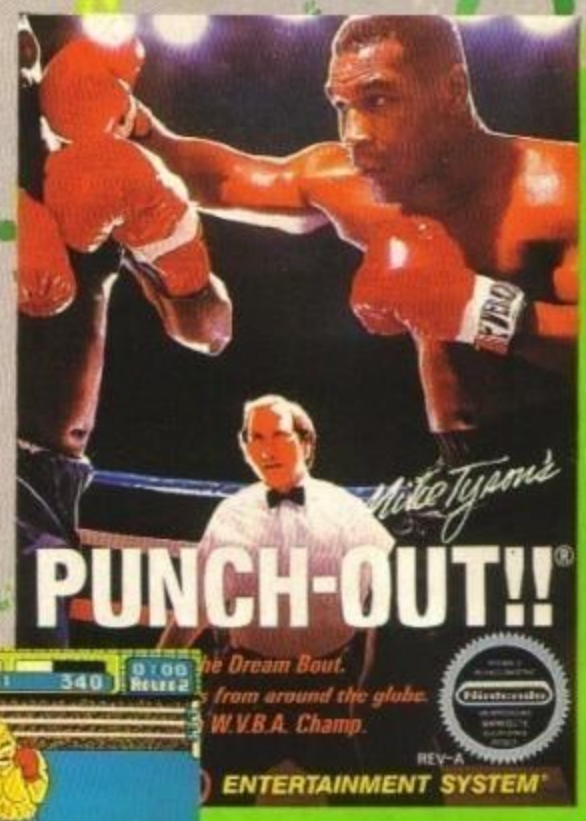
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

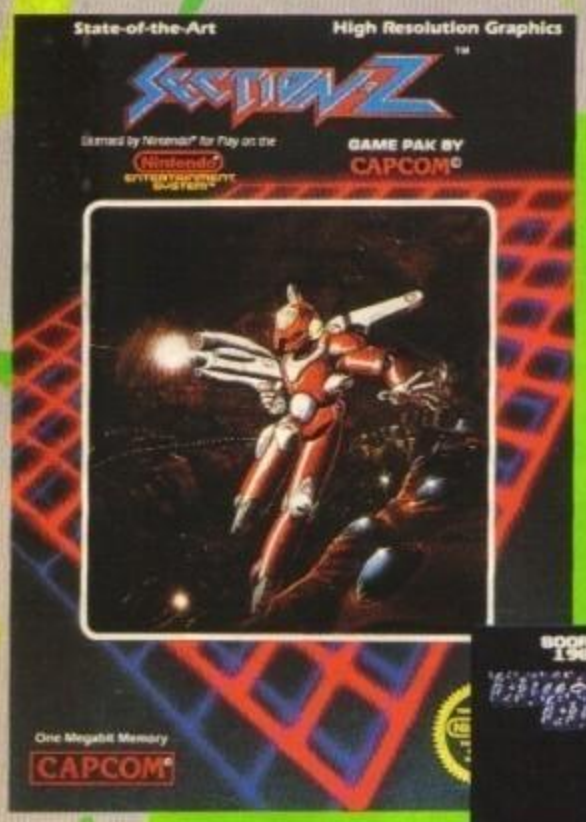
http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO news

Anche questo mese abbiamo provato tre videogiochi Nintendo che ora vi presentiamo.

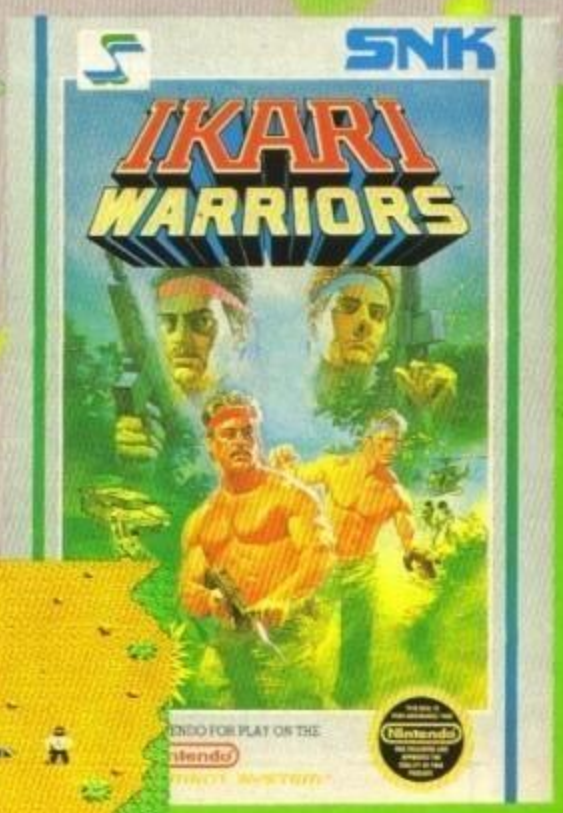
• MIKE TYSON'S PUNCH-OUT. Mac, giovane pugile di belle speranze, si allena incessantemente per battere tutti gli avversari e riuscire a realizzare il suo sogno: battersi con Mike Tyson! Ovviamente gli incontri sono sempre piú difficili, contro avversari dotati di caratteristiche diverse, ognuno con i propri punti deboli e punti di forza da tenere in considerazione. È un vero e proprio schema di combattimento che bisogna mettere a punto ogni volta, col rischio di venire eliminati se non si sta piú che attenti.





• SECTION Z. La Terra è in pericolo! Le malefiche forze dell'Impero di Balangool, controllate da L-Brain, un potentissimo computer "impazzito", stanno preparando un grandioso piano di invasione. Dovete fermarle in tempo, voi e Captain Commando! Raggiunta la base nemica, dovrete attraversare 4 livelli, sempre piú pericolosi, penetrare nella sezione Z e distruggere L-Brain prima che il mondo venga distrutto. Suspence, brividi e colpi di scena vi terranno col fiato sospeso fino all'esplosione finale! Coraggio, il tempo sta già scorrendo implacabile...

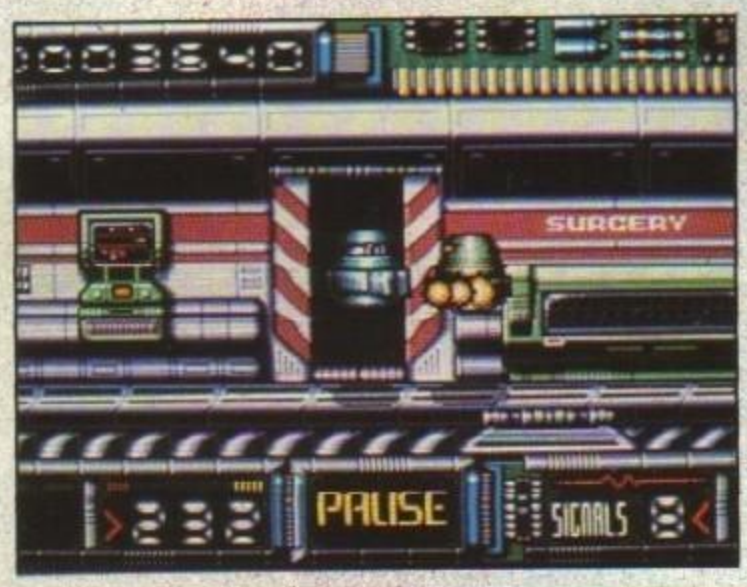
• IKARI WARRIORS. Una missione ai limiti dell'impossibile: invadere una nazione nemica e annientare un intero esercito! Le forze su cui contare? "Solo" due astuti "veterani": Paul e Vince! Insieme a loro potrete applicare le piú diverse tecniche di guerriglia e sfruttare gli appigli tattici offerti dal terreno. Ma non basta. Dovrete anche saper usare con precisione le armi a disposizione: mitragliatrici, bazooka, granate e carri armati. Ci vogliono capacità di osservazione e riflessi velocissimi per riuscire a superare gli agguati via via piú complessi e fulminei. Non c'è spazio per incertezze ed errori!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

Altered Beast	[L.49.000]	28
Bangkok Knights	[L.49.000]	60
Batman: The Movie	[L.29.000]	18
Battle Valley	[L.18.000]	37
Beach Volley	[L.39.000]	39
Bismark	[L.59.000]	76
Centerfold Squares	[L.39.000]	21
Continental Circus	[L.n.p.]	24
Day Of Tne Pharaoh	[L.n.p.]	30
Dogs Of War	[L.29.000]	64
Dragon Scape	[L.13.500]	67
Fast Break	[L.n.p.]	25
Mist. Of T. Mummy	[L.n.p.]	69
Murders In Venice	[L.n.p.]	70
Oil Imperium	[L.29.000]	72
Omniplay Basket	[L.49.000]	42
Oxxonian	[L.n.p.]	65
Phobia	[L.39.000]	63
Predator	[L.49.000]	34
Raccolta Giochi 2	[L.n.p.]	66
Red Lightning	[L.69.000]	77
Sim City	[L.n.p.]	74
Steel	[L.18.000]	41
The Games - Summ.	[L.29.000]	40
Tin Tin On The M.	[L.n.p.]	38

ATARI ST:

Battle Valley	[L. n.p.]	37
Blood Money	[L.49.000]	23
California Games	[L.29.000]	35
Dogs Of War	[L.29.000]	64
New Zealand Story	[L.n.p.]	31
Oil Imperium	[L.29.000]	72
Oxxonian	[L.n.p.]	65
Phobia	[L.39.000]	63
Steel	[L.n.p.]	41
Stunt car Racer	[L.49.000]	26
Superski	[L.n.p.]	59
Tiger Road	[L.29.000]	61

PC MS DOS:

Baal	[L.49.000]	27
Centerfold Squares	[L.39.000]	21
F-15 Strike Eagle II	[L.79.000]	32
Fighter Bomber	[L.n.p.]	20
Licence To Kill	[L.29.000]	29
Oil Imperium	[L.49.000]	72
Omn. Horse Racing	[L.49.000]	62
Space M*A*X	[L.n.p.]	71
Ultima Trilogy	[L.69.000]	54
VETTE!	[L.n.p.]	22

N.B. I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo: in caso di errore la redazione non si assume responsabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

OCEAN'S

BATMAN - THE MOVIE

The Games machine

TOP SCORE

Batman - un'ombra nell'oscurità, elusiva come un sogno. Alto sopra le infide strade di Gotham City, è l'incubo dei criminali, l'unica speranza di una città disperata. BATMAN: è tornata una leggenda.

Così viene introdotto il terzo gioco dedicato ad uno degli eroi più amati dal pubblico che oramai ha mezzo secolo. I primi due giochi (sempre della Ocean) erano il puzzle in 3D isometrico intitolato semplicemente Batman e il discusso Batman the Caped Crusader. Ma senza dubbio questo gioco è il migliore dei tre: i criminali di Gotham City sono terrorizzati da una grande, sinistra creatura simile ad un pipistrello che apparentemente "vola" ed è immune ai proiettili.

Le forze della polizia — e la stampa locale — insistono con il dire che è tutta una montatura, ma durante un raid compiuto da alcuni agenti condotti dall'ufficiale Eckhardt nello stabilimento chimico Axis teso alla cattura del pericoloso criminale Jack Napier (braccio destro di Carl Grissom, boss 'malavitoso' di Gotham City) è stato avvistato un vigilante mascherato che dava la caccia a Napier. La fabbrica è il primo livello del gioco, e Batman deve arrivare a Jack attraversando un'area vasta sessanta schermi pieni di malviventi e poliziotti che puntano le loro armi sul caro pipistrello senza contare alcuni tubi rotti dai quali fuoriescono gas nocivi e alcune gocce di acido che cadono dall'alto. Un colpo veloce sul pulsante di fuoco lancia uno dei famosi Batarang che sono molto utili per fermare i nemici. Questi a loro volta faranno di tutto per esaurire la scorta di energia del nostro eroe che cala anche quando si cade da troppo in alto o quando si va a finire contro il muro mentre ci si dondola con la Batcorda. Quest'ulti-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma serve ad arrampicarsi sulle piattaforme in mancanza di scale o per compiere un passaggio "alla Indiana Jones". Sì, avete capito bene, per finire il quadro dovrete sudare le classiche sette camicie.

Una volta raggiunto Napier dovrete regalargli un Batarang di modo che, svenuto dalla contentezza, scivoli per caso in una vasca piena di scorie chimiche (o magari il caffè che fa mia zia, è lo stesso) che per puro caso non lo ucciderà ma lo trasformerà nel più pericoloso nemico del nostro pipistrello — il Joker.

Non molto tempo dopo avrete da attraversare di corsa la città in auto dopo aver salvato dalle grinfie del Joker la bella giornalista Vicky Vale (che sia la moglie del tizio dei preservativi?). In questa sezione del film dovrete evitare le innumerevoli auto sulla strada che faranno di tutto per non farvi arrivare in tempo. Una freccia nella parte superiore del quadro vi indica la direzione da prendere in caso di incroci in avvicinamento. A causa della sua alta velocità la Batmobile non può prendere le curve senza un piccolo aiuto e così se la freccia segnalasse qualcosa vi dovrete recare dalla parte della strada giusta e premere fuoco per lanciare la Batcorda che sparata di lato si avvolgerà a un palo e permetterà una curva veloce. Corre voce che oltre per questo Batman usi la cordata per abbordare di sera, ma si sa, le indiscrezioni...

Superata anche questa fatica, Batman dovrà usare il cervellone elettronico della Batcaverna per trovare tre oggetti contaminati dal Joker che vengono usati nella vita di tutti i giorni. Combinati insieme questi tre oggetti formano un letale prodotto chiamato Smilex che uccide chi ne viene a contatto e gli lascia un sorriso sulle labbra.

Il quarto quadro vede Batman a bordo del suo fido Batwing impegnato a sventare l'ultimo piano di quel 'fetentone' del Joker: approfittando della sfilata per i duecento anni della città il Joker ha riempito dei palloni di Smilex e ha intenzione di lasciarli scoppiare per far uccidere la popolazione di Gotham. In qualità di supereroe diplomato avete il compito di tagliare le corde dei palloni di modo che il gas si sparga senza danno nell'atmosfera e il vento lo spazzi via (dove poi il gas vada finire non si sa, ma una cosa è certa: Greenpeace avrà il suo bel daffare). A ostacolarvi ci saranno i palloni stessi e un limite di tempo alquanto infido.

Nell'ultima sezione dovrete attraversare un'enorme cattedrale per impedire che il Joker lasci indisturbato la città. Questa sezione assomiglia molto alla prima solo ha molti più criminali, è più grande e ci sono dei malefici topi e dei pavimenti pericolosi. Una volta "acciso" il Joker, potrete tornare a casa e guardarvi Batman in TV visto che prima che lo finiate passeranno un bel po' di mesi (ovviamente senza trucchi vari).

Amiga

Batman mi ha lasciato senza parole. Il primo livello per la sua difficoltà (ero abituato all'esagerata facilità della versione C64), e il secondo livello per la sua spettacolarità senza confini. La strada schizza verso il giocatore con una velocità e una fluidità incredibile mentre una fantastica colonna sonora vagamente rock con tanto di chitarre elettriche rimbomba dagli altoparlanti del monitor stereo (se lo avete, è chiaro). Devo essere chiaro, ogni volta che inizio una partita è solo per potermi deliziare al secondo quadro: in effetti, dovrebbero fare due confezioni del gioco, una con tutti i quadri e una con solo la Batmobile per non dover giocare sempre il primo quadro! Per quanto riguarda il sonoro appunto, non c'è dubbio: Jonathan Dunn non è mai stato così bravo. La grafica è molto dettagliata e ricca di atmosfera e fluidità specialmente nella sezione della Batmobile che è la migliore nel suo genere. Per il resto il gioco è pieno di sfida e divertente e non mancherà di tenervi occupati per molti giorni a venire.

Globale 96%

ALTRE VERSIONI

La versione ST dovrebbe essere in giro circa in questi giorni e dovrebbe essere identica alla versione Amiga tranne per il sonoro, come del resto quasi sempre. Per il PC nulla di certo, ma si sa, la speranza è l'ultima a morire.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

FIGHTER BOMBER

State per sorvolare l'obiettivo prefissato, l'ora X si avvicina inesorabile, un leggero brivido vi percorre la schiena mentre un impercettibile tremito scuote il dito lievemente sudato. La tensione è una presenza palpabile nell'aria, mille pensieri vi attraversano la mente, chiudete per un istante le palpebre e premete quasi inconsciamente il bottone, dopo pochi secondi un boato... Ringraziando il cielo è solo una simulazione.

Qualche anno fa i programmatori della Vektor Grafix stavano curando la conversione di Star Wars. Il problema più duro da risolvere era quello del 3-D fluido e veloce che contraddistingueva il coin-up. Le versioni casalinghe vennero benone su tutti i formati, ma quel gruppo di programmatori non era ancora completamente appagato. Il loro intento era quello di creare un sistema tridimensionale che fosse quanto più realistico possibile. Dopo quattordici mesi di lavoro il loro sogno è diventato realtà, si chiama BOMBER.

La prima cosa che dovete fare non appena caricato il programma è trovarvi un'identità, per fare questo potete scegliere uno dei personaggi già disponibili o inserirvi come nuove reclute e la vostra carriera rimarrà memorizzata su disco.

Superata questa prima operazione preliminare avete da scegliere l'aereoplano che preferite fra i sette che sono disponibili, per ognuno c'è possibilità di dare un'occhiata a tutte le informazioni concernenti le sue caratteristiche tecniche ed è anche consentito di assistere ad una breve animazione in 3-D (Che non è che l'antipasto di quello che vi aspetta...).

A questo punto dovete fare un breve esame di coscienza per decidere se vi sentite pronti per le missioni vere e proprie o se necessitate prima di un po' di pratica. In quest'ultimo caso potete scorrazzare tranquillamente per i cieli prendendo confidenza con il velivolo e bombardando qua e là a vostra discrezione (La mia meta preferita è il giardino dei dinosauri, ma non ditelo alla protezione animali).

Quando vi sentirete pronti passate pure alle missioni, ce ne sono sedici divise in quattro categorie. Per ognuna una mappa molto dettagliata consente al pilota di impratichirsi con la zona (A titolo puramente informativo vi comunico che il programma è ambientato negli stati americani del Montana, Wyoming e Dakota), poi si passa alla fase di armamento che precede la partenza. In questa sezione ricompare la sagoma dell'aereoplano che dovrete caricare con quindici differenti tipi di armi, a voi la scelta.

Non appena indossato il casco ed entrati nella cabina di pilotaggio avrete subito modo di saggiare l'incredibile "libertà" che avete, potete vagare per le piste di rollaggio cercando la concentrazione necessaria, rientrare un uno degli hangar, raccogliere le margherite e, magari(!), anche decollare.

L'abitacolo potrebbe sembrare un po' spoglio, ma anche gli aviatori più fanatici si troveranno d'accordo sul fatto che l'essenzialità non è sicuramente un difetto, anzi! Ad ogni modo potrete constatare voi stessi che non manca proprio niente, o se anche qualche cosa mancasse è sicuramente meglio così. Per il resto undici differenti visuali possibili dovrebbero poter accontentare anche i più pignoli.

Ma occupiamoci ancora delle missioni perché non si tratta solo di incarichi tipo "scovalo e distruggilo", bisogna anche fare i conti con i limiti di tempo e carburante che rendono inevitabile una notevole componente strategica. Per concludere va menzionato un semplice editor che consente di predisporre a proprio piacimento le missioni, facilitandole o rendendole al limite dell'impossibile, magari per proporla all'amico rompiscatole che da grande dice di voler fare il pilota.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Games machine

STAR PLAYER

PC

Questo mese sono stati recensiti due simulatori di volo che rappresentano probabilmente quanto di meglio ci sia oggi sul mercato (Falcon permettendo). Il più "tecnico" fra i due è sicuramente F-15 Strike Eagle della Microprose, ma Bomber potrebbe uscire nettamente vincitore dal confronto per un motivo. E' molto più "semplice" e soprattutto più immediato, rappresenta in modo impareggiabile quel giusto mezzo fra simulazione e arcade, e questo lo farà apprezzare un po' da tutti. La grafica è dettagliatissima, gli aerei sono composti da un numero che varia da 70 a 120 di poligoni che consentono una definizione sempre molto dettagliata, e questo vale anche per i fondali che non diventano mai troppo "cubettosi". Le missione sono molto varie e mai monotone, in più ci sono anche delle sequenze impareggiabili come il rifornimento in volo. Ma quello che fa del gioco un vero capolavoro è la sua incredibile giocabilità che lo contraddistingue dalla maggior parte degli altri simulatori di volo.

Globale 91%

ALTRE VERSIONI

Le versioni EGA e CGA per il PC dovrebbero essere già pronte al momento di andare in stampa con questo numero, con quelle Amiga ed ST a breve distanza.

ARTWORX'S

CENTERFOLD SQUARES

Il vecchio Reversi è diventato pornografico, o quasi. Fatevi sotto, scegliete la vostra preferita, e cominciate a spogliarvi.

Se conoscete Reversi (o Othello) bene, altrimenti ecco in breve le spiegazioni del gioco. In una griglia di 8 caselle per otto, tutte bianche, dovrete posizionare le vostre pedine in modo da "catturare" quelle avversarie. Le pedine sono molto particolari perché assomigliano a un Ringo, il biscotto metà cioccolato e metà vaniglia. Quando infatti catturate le pedine avversarie, queste vengono voltate dalla parte opposta e, diventando del vostro colore, da quel momento vi appartengono.

Vince chi, naturalmente, ha più pedine del suo colore ma attenzione: è possibile muovere solo se si riesce a catturare almeno una pedina avversaria, altrimenti bisogna passare la mano.

Ecco, queste in breve le regole del gioco che in Centerfold Squares sono un po' cambiate.

Prima di tutto dovete scegliervi una ragazza come avversaria. Ci sono quelle imbranate, quelle bravine e quelle molto, molto brave. Non a letto, logico, ma nel gioco. Scelta la signorina cominciate la partita. Vi ricordo che all'inizio avrete due pedine vostre e due avversarie.

La signorina in questione è divisa in "pezzi". Ogni pezzo vale un certo numero di pedine. Per vincere e vedere quindi quel pezzo, dovete catturare quel dato numero di pedine. A fine partita vedrete così tutta l'immagine della ragazza più o meno nuda.

Ma in Centerfold Square sono stati aggiunti alcuni elementi che elettrizzano la partita. Delle caselle rosse disposte casualmente sulla scacchiera vi permetteranno di perdere 10 punti, quelle verdi di acquistarli e quelle gialle di fare ancora una mossa. In più se vedete che state per perdere, potrete cliccare sulla casella aiuto e sperare di vincere la partita o guadagnare qualche punto.

In definitiva Centerfold Square è più vario che il semplice (!) Reversi e potrà divertirvi quanto uno Streap Poker aggiungendo però la "testa" alla semplice fortuna. E in questo caso anche gli occhi!

Amiga

La grafica è buona per le ragazze digitalizzate o disegnate. Il gioco in sé ha delle pedine quadrate piuttosto bruttine; abbiamo visto Reversi molto più belli graficamente, ma il gioco è piuttosto divertente se vi piace questo genere. Un diversivo da non sottovalutare.

Globale 74%

PC

Stesse considerazioni per quanto riguarda il PC. La grafica è buona e quella supportata è CGA, EGA o Tandy. Niente VGA quindi, e le digitalizzazioni sono quindi un po' pixellose. Il sonoro poi... Beh, lo conoscete!

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

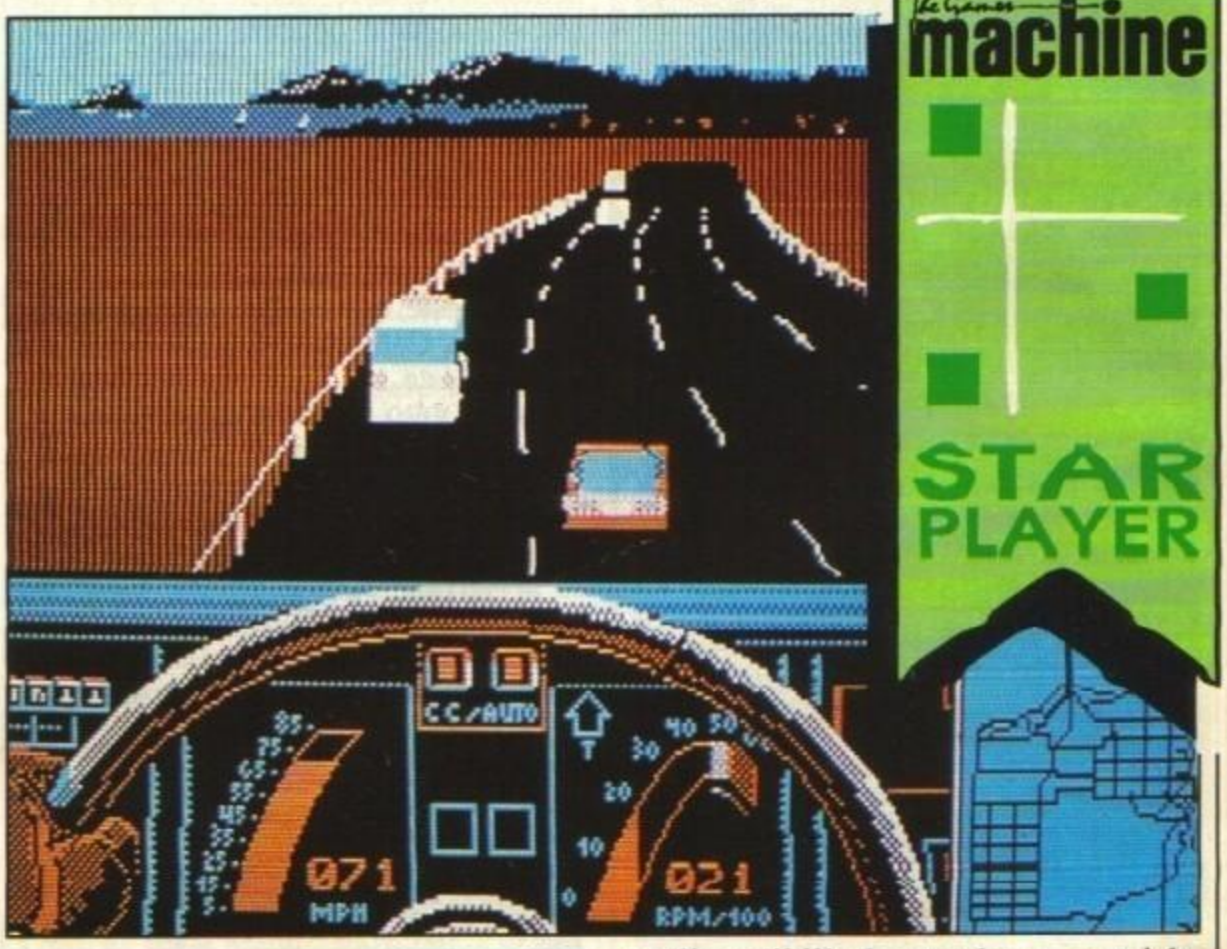
http://www.oldgamesitalia.net/

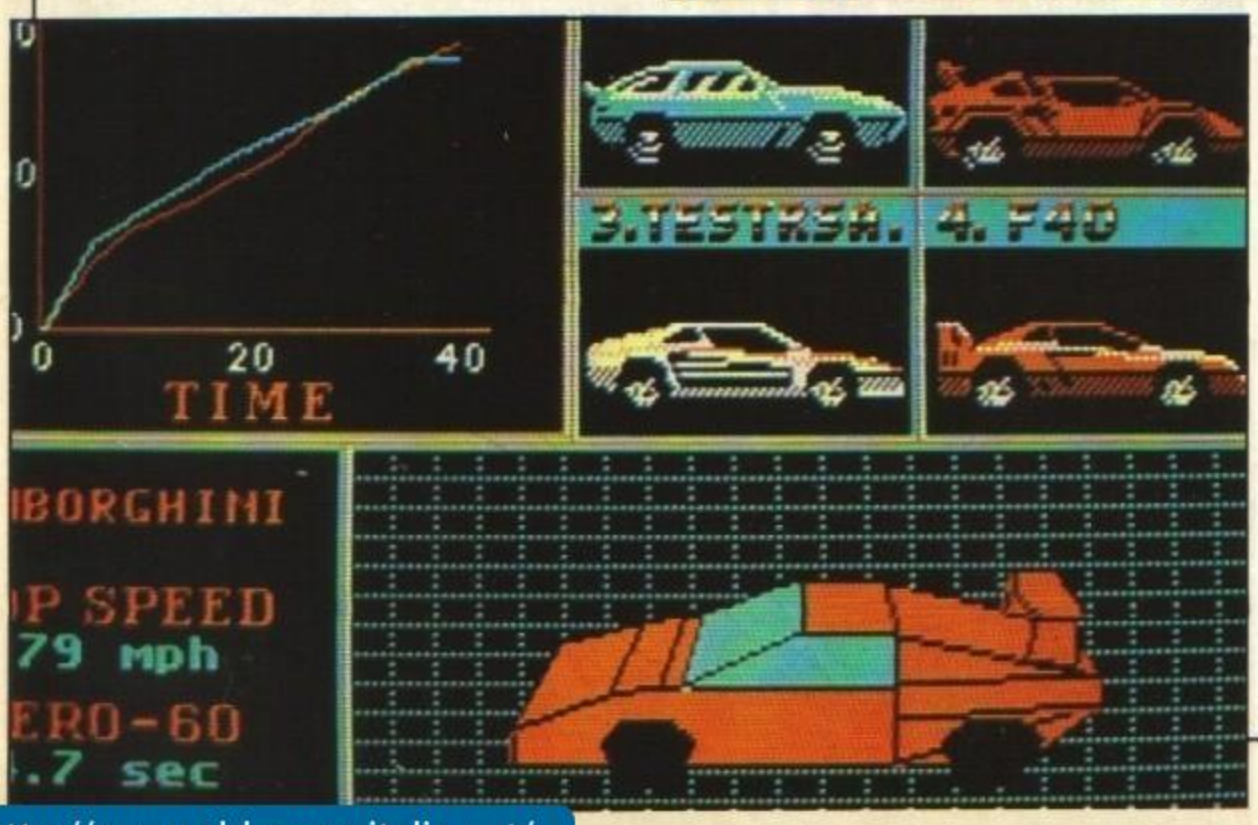
Review

SPECTRUM HOLOBYTE'

VETTE!

La Corvette, la prima auto sportiva di serie americana; Il prototipo fu completato sul finire del 1953 da un team capitanato da Harley Earl, il telaio fu provvisoriamente costruito con "plastica rinforzata a vetro" (ora conosciuta come vetroresina) in quanto doveva assolutamente essere presente all'imminente "New York Motorama Show".
Il materiale "temporaneo", poi non fu mai rimpiazzato, e nelle odierne Corvette viene ancora usata la vetroresina. Vari cambiamenti sono stati apportati alla Corvette dal 1953, in generale nel Design, nella capacità e particolarmente, nella potenza del motore.
Noi poveri italiani medi (e, in particolare, poveri recensori di TGM...) non avremo mai, nella maggior parte dei casi, l'opportunità di guidare una così bella e potente macchina, sotto il sole della California, per le strade di San Francisco... Ma ora con "Vette!" e il nostro bel computer a 16-bit, tutto questo è possibile, o meglio, è simulabile stando comodamente seduti sulla poltrona di casa nostra.
Il livello di difficoltà iniziale è determinato a seconda di quale dei quattro modelli odierni di Corvette si sceglie: il Callaway "Sledgehammer", il Callaway "Twin Turbo", lo ZR1 "King of the Hill" o la standard Corvette.
I modelli possono essere confrontati basandosi su grafici di accelerazione / velocità.
Vi sono quattro gare, tutte basate su percorsi tra tre punti fissi della città di San Francisco: Lo Zoo, Il ponte sulla baia, e il famosissimo Golden Gate, e ogni strada di San Francisco può essere utilizzata per arrivare dalla partenza all'arrivo; si può far apparire una mappa sul cruscotto per orizzontarsi e scegliere il percorso più breve.
Il computer ci insegue pilotando una Lamborghini Countach, una Porche 928S-4, una Ferrari Testarossa o una Ferrari F-40.
Guardandoci intorno comunque, ci accorgiamo che il nostro avversario non è l'unico veicolo sulla strada, infatti oltre alle normali auto di serie incontriamo anche camion dei pompieri, tir, moto, taxi, autobus, autobotti, ambulanze e macchine della polizia, sia in moto che parcheggiate ai bordi delle strade, a seconda della zona e dell'ora del giorno!
E giusto per rispettare la tradizione dei giochi a grafica vettoriale solida, le nostre pazzie automobilistiche possono essere osservate dal punto di vista di un elicottero — sopra e di fianco alla macchina — o da una telecamera esterna alla macchina posizionabile in qualsiasi angolo.
Se poi combinate un po' troppi guai (tipo investire pedoni, tamponare macchine, e violare i limiti di velocità) la polizia vi inseguirà e tenterà di fermarvi per ritiravi la patente, comunque, se riesce a prendervi, non tutto è perduto... Provate a selezionare una frase tra le otto disponibili che sembra per voi la scusa migliore...
Ora, se avete un computer a 16-bit e siete interessati alle simulazioni o alle macchine sportive (o entrambi), non avete scuse, dovete procurarvi una copia di Vette! Questo non è un semplice videogioco di corsa automobilistica è una simulazione completa di guida, certo non veloce come alcuni recenti coin-op, ma la giocabilità è ugualmente fantastica, le istruzioni sono più che sufficienti e sono incluse delle dettagliatissime tavole statistiche sulle "performances" degli otto principali veicoli presenti nel gioco (le quattro Corvette e le quattro macchine del computer) oltre ad una dettagliatissima storia delle Corvette e della città di San Francisco.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per quanto riguarda poi la simulazione in sé stessa la corvette di "Vette!", risponde più realisticamente di qualsiasi altro videogioco di corsa automobilistica che sia apparso sui monitor del vostro 16-bit, e vi assicuro che battere il computer nella frenetica gara per le strade di San Francisco è una sfida difficile da vincere, ma ancora più difficile è rinunciarvi.
Naturalmente non manca il modo due giocatori — due PC possono essere collegati via modem o tramite il cavo seriale di modo che ognuno dei due giocatori corra con una vista indipendente del paesaggio circostante.
I simulatori di corsa sono vari, ma "Vette!" è sicuramente il migliore tra questi, è un prodotto unico; nessun altro gioco vi permette di bruciare la strada in un modo così realistico, quindi, draghi delle strade e piloti della domenica, una Corvette è qualcosa che dovete, e ora potete, guidare!

PC

Come al solito, la qualità dell'animazione e la giocabilità dipende dalla velocità del processore del vostro PC, ma perfino su un compatibile standard la prospettiva 3-D di Vette! funziona in modo accettabile. Gli scatti tra i vari frames di animazione non sono troppo drastici e non si notano quasi per niente su di un compatibile abbastanza veloce. Il paesaggio è composto da innumerevoli particolari, non molto dettagliati ma rendono bene l'idea, i veicoli sono piuttosto spigolosi, ma incredibilmente precisi (tranne le ruote quadrate). Il cruscotto e gli screens di introduzione sono disegnati bene e chiari nell'interpretazione. Infine il sonoro, sebbene sempre stridente, è nei migliori standard per quanto riguarda il PC. Per i possessori di AT o di veloci compatibili "Vette!" è un acquisto indispensabile; gli utenti di PC più lenti (4/6 Mhz) farebbero meglio a provarlo prima.

Globale 91%

Nuove Versioni

PSYGNOSIS'

BLOOD MONEY

Essere il più ricco e potente mercenario della galassia è sicuramente una bella soddisfazione, arrivare ad esserlo però, non sarà comunque una cosa molto facile...

In redazione sono arrivate centinaia di lettere e telefonate di possessori dell'ST affranti che chiedevano se mai sarebbe arrivato Blood Money anche per il loro formato. Molti avevano visto la versione Amiga dal solito amico sbeffeggiatore che li aveva stroncati con la presentazione cinematografica, arrivati alla sequenza delle meteoriti se ne tornavano a casa con le lacrime agli occhi mentre in lontananza echeggiava la risata sadica dell'amico sul sottofondo musicale campionato.
Vi devo dare ora, miei cari ST's owners, delle importanti informazioni in argomento: alcune saranno buone, altre meno...
Tenetevi stretti (comunque l'avrete già capito, a meno che il vostro Q.I. sia inferiore a quello di un tonno): la Psygnosis ha convertito Blood Money su ST...(quaranta minuti di ovazione ininterrotta), non c'è però tutto quello che c'era su Amiga. Beh! Adesso non entrate in crisi depressiva, dopo un'attenta "comparatio" posso dirvi che le pecche sono solo tre (a voi giudicare la loro gravità).
Primo: la presentazione (fermi!, mettete via la rivoltella, non sarebbe il caso) non è intera, c'è la schermata c'è tutto il parlato, ma manca la sequenza delle meteoriti.
Secondo: il gioco mi sembra (ma potrei sbagliare) un poco più lento.
Terzo: il sonoro (probabilmente ci avrete fatto il callo) non è ugualmente coinvolgente.
Tolto questo il resto (e vi assicuro che è veramente moltissimo) c'è tutto!
Ci sono quattro pianeti da esplorare, ognuno ha un suo prezzo e quindi all'inizio potete accedere solo ai primi due.
Lo schema di gioco è sempre lo stesso (un efficacissimo scorrimento multidirezionale), cambiano però completamente i fondali e lo stile di tutti gli sprite. Il primo pianeta ad esempio è prevalentemente meccanico mentre il secondo è ambientato nelle profondità di un abisso marino.
Per rendere più facile il vostro compito (anche se questa frase mi sembra fuori luogo) ci sono, disseminati sulle varie superfici, dei negozi dove potete comprare delle armi supplementari. E i soldi? Il denaro necessario (quello insanguinato del titolo per intenderci) lo si recupera uccidendo i vari nemici che lasciano delle monete da raccogliere (più grossi e pericolosi sono e maggiore sarà il guadagno).
Per concludere non si può dimenticare degli stupefacenti mostri di fine livello e dell'opzione a due giocatori che rende il gioco ancora più esaltante.

ST

Sicuramente un prodotto di prima grandezza e immancabile in qualunque collezione, peccato però per la carenza della bella presentazione che invece c'era sull'Amiga.

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN/MASTERTRONIC'S

CONTINENTAL CIRCUS

Il coin op da cui è tratto questo gioco era qualcosa di quantomeno singolare: per giocarci bisognava indossare una sorta di occhialini che funzionavano con cristalli liquidi, i quali davano l'impressione che l'immagine fosse in rilievo, con un coinvolgente effetto tridimensionale. E la versione home?

Forse vi starete chiedendo quando potremo godere di un tale spettacolo anche standocene comodamente seduti a casa davanti al nostro home-computer: in effetti dopo l'insuccesso di Wanderer 3D non si possono azzardare previsioni. Tuttavia esistono trasposizioni che per divertire non hanno bisogno di tutto l'armamentario di cui possono valersi i coin-op originari: una di queste è Continental Circus.

Continental Circus è solo l'aperitivo di tutta la marea di produzioni automobilistiche che invaderanno i negozi per Natale. Quali saranno le armi che sfodererà la Virgin per contrastare la concorrenza "a quattro ruote"? Andiamo a vedere.

Il concetto di questa simulazione è quello di ogni altro prodotto che si ispiri al mondo della Formula Uno: correre col proprio bolide per vincere. Vincere nel nostro caso significa raggiungere i "check-points" che scandiscono le distanze parziali entro il tempo limite e, perché no, arrivarci anche per primi. Ciò implicherà il superamento della pattuglia di macchine che popolano il tracciato.

Se prima si è parlato di occhialini da indossare in sala giochi significa che il gioco è inequivocabilmente in prospettiva soggettiva: ed è proprio buono l'effetto pluridimensionale che hanno proposto sull'Amiga, con realistiche sequenze di sorpasso e animazione piuttosto fluida. Ma i commenti rimandiamoli a dopo. Per continuare, è importante non urtare le macchine avversarie visto che ogni scontro causerà un guasto al cuore meccanico della vostra auto, cioè al motore. Se il motore dopo una collisione comincia a fumare, mettetegli una graffetta al lobo dell'orecchio sinistro e smetterà di...ah,ah,ah!, dunque dicevo se ciò succede e non rientrate in tempo ai box per le riparazioni, la macchina diventerà un tizzone d'inferno e voi sarete dentro questa poco piacevole sauna. Questo è solo un primo caso di esplosione del vostro bolide: esso può anche scoppiare in mille pezzi se, sempre mentre il motore fuma e non se ne va Merano a disintossicarsi con Maradona...gh,gh,gh, voi subite un secondo urto. Nonostante tutto la macchina, magia dei videogames, non rimarrà distrutta ma l'accaduto vi farà perdere un sacco di tempo.

La solita routine è piacevolmente spezzata da alcuni eventi imprevedibili: primi fra tutti quelli atmosferici, con le solite precipitazioni e tempeste che renderanno sdrucciolevole, come dicono i cartelli stradali, l'asfalto sotto le vostre gomme. Un po' di internazionalità non guastava, ed ecco che i programmatori della Virgin, ma ancora prima quelli della Taito, hanno pensato di assegnare una diversa nazionalità ai vari tracciati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

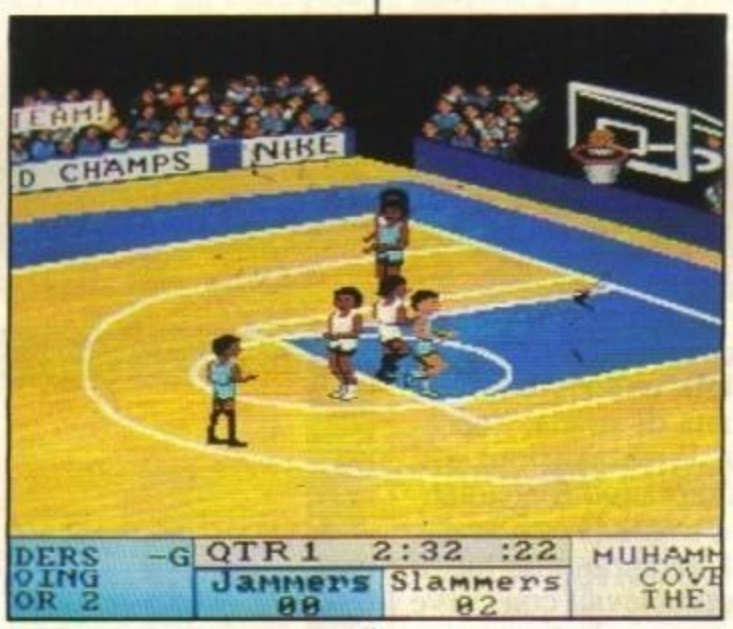
http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE'S

FAST BREAK

Un altro gioco sulla pallacanestro!? Ci fosse Dan Peterson a recensirlo direbbe:"UUUUHOIII! Fenomenale!" — e invece...

Mancano pochi secondi alla fine, la squadra dei Walking Balls è sotto di un punto, ma la palla è dei Fighting Baloons, tiro in sospensione... stoppone del pivot avversario che avvia il contropiede, lancio lungo filtrante, arresto, tiro e la palla dopo aver rimbalzato sul tabellone si infila dolcemente nel canestro, è la vittoria!



Questa è la pallacanestro con le partite che si concludono solo dopo il fischio finale, un gioco in cui una squadra può essere in testa fino ad un secondo dalla fine e venire ugualmente sconfitta quando ormai credeva di essere già sotto alla doccia.

Il Basket è sempre stato uno sport molto sfruttato come passatempo elettronico, anche se non con il calcio (ricordo che fu il primo "videogioco" che mi feci regalare, si torna indietro di circa 10 anni, era tascabile e i giocatori erano delle stanghette rosse! Scusate la divagazione inutile, ogni tanto la nostalgia..., ndr), così era impossibile che la Accolade non presentasse la sua proposta su computer.

Dopo un paio di schermate introduttive (la seconda va sottolineata in quanto siamo di fronte ad uno dei primi casi di pubblicità su monitor, speriamo che non diventi un'abitudine, interrompere di giocare per l'intervallo pubblicitario sarebbe veramente frustrante, vero?) si arriva al primo, nonché unico, menù.

Non si può certo dire che il programma manchi di essenzialità, infatti le scelte riguardano solo il numero dei giocatori, la lunghezza dell'incontro e la possibilità di inserire o meno un proprio schema di gioco personalizzato.

Fatto questo accedete ad una seconda schermata in cui dovete scegliere i tre giocatori che entreranno in campo e eventuali accorgimenti tattici da mettere in atto durante la partita.

Detto che il campo di gioco è visto di sbieco starà a voi movimentare il gioco con azioni travolgenti e tiri spettacolari, anche se per come è realizzato il programma la cosa non sarà certo facile.

Amiga

Ce l'hanno fatta quelli della Virgin a convertire un bel coin-op come Continental Circus per il caro Commodore 16-bit? La risposta è sì. Partiamo innanzitutto dalla grafica: l'impatto visivo è sicuramente ottimo anche se potevano inserirci qualche effetto speciale che non avrebbe guastato. Sono ottimamente realizzate le immagini digitalizzate che vengono proposte tra una corsa e l'altra, lo scrolling è nitido e veloce, e le sagome delle automobili avversarie sono assolutamente riconoscibili. Per contro, gli effetti sonori sono bruttini a partire dal ronzio del motore e i motivetti che accompagnano lo svolgersi di ogni partita potevano essere realizzati meglio. Ma ciò che attrae immediatamente di Continental Circus sono la giocabilità e la facilità con cui, come si dice in gergo calcistico, si "entra in partita". Governare il vostro bolide sarà quanto di più comodo possiate aver provato in un gioco automobilistico: il volante non ha quella sensibilità esasperata o quell'insopportabile "durezza" che si riscontrano in numerosi giochi di guida, e questo è un grande merito. C'è anche una certa varietà di percorsi, e cosa volete di più?

Globale 85%

ST

La qualità della grafica è pari a quella della versione Amiga, ma con uno scrolling leggermente più rapido, il che rende più arduo il tentativo di evitare le altre vetture e nello stesso tempo aggiunge una maggiore dose di tensione. Il sonoro non è d'effetto come sui 16-bit di casa Commodore, ma quando il livello di giocabilità è così alto, cosa importa?

Globale 84%

Amiga

Per la serie "Vergognamoci una volta per tutte" la Accolade, con grandissima faccia di tolla, presenta Fast Break. Non è facile commentare un programma che praticamente non c'è, è uno di quei rarissimi casi in cui non vedo nemmeno un punto a favore del prodotto. Ci sono un paio di opzioni in tutto, le squadre sono solo due, gli schemi di gioco sono pressoché inutilizzabili, la grafica è veramente scarsa, per non parlare dell'animazione di sprites o del sonoro, e anche l'azione di gioco è poco controllabile. Dopo qualche minuto sarete andati così nel pallone da non sapere nemmeno più in che canestro dovete tirare, spegnetelo prima di ritrovarvi a rimbalzare per la casa in preda ad una crisi di nervi. Peccato comunque, perché l'Accolade ci aveva abituati a cose molto più coinvolgenti.

Globale 46%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

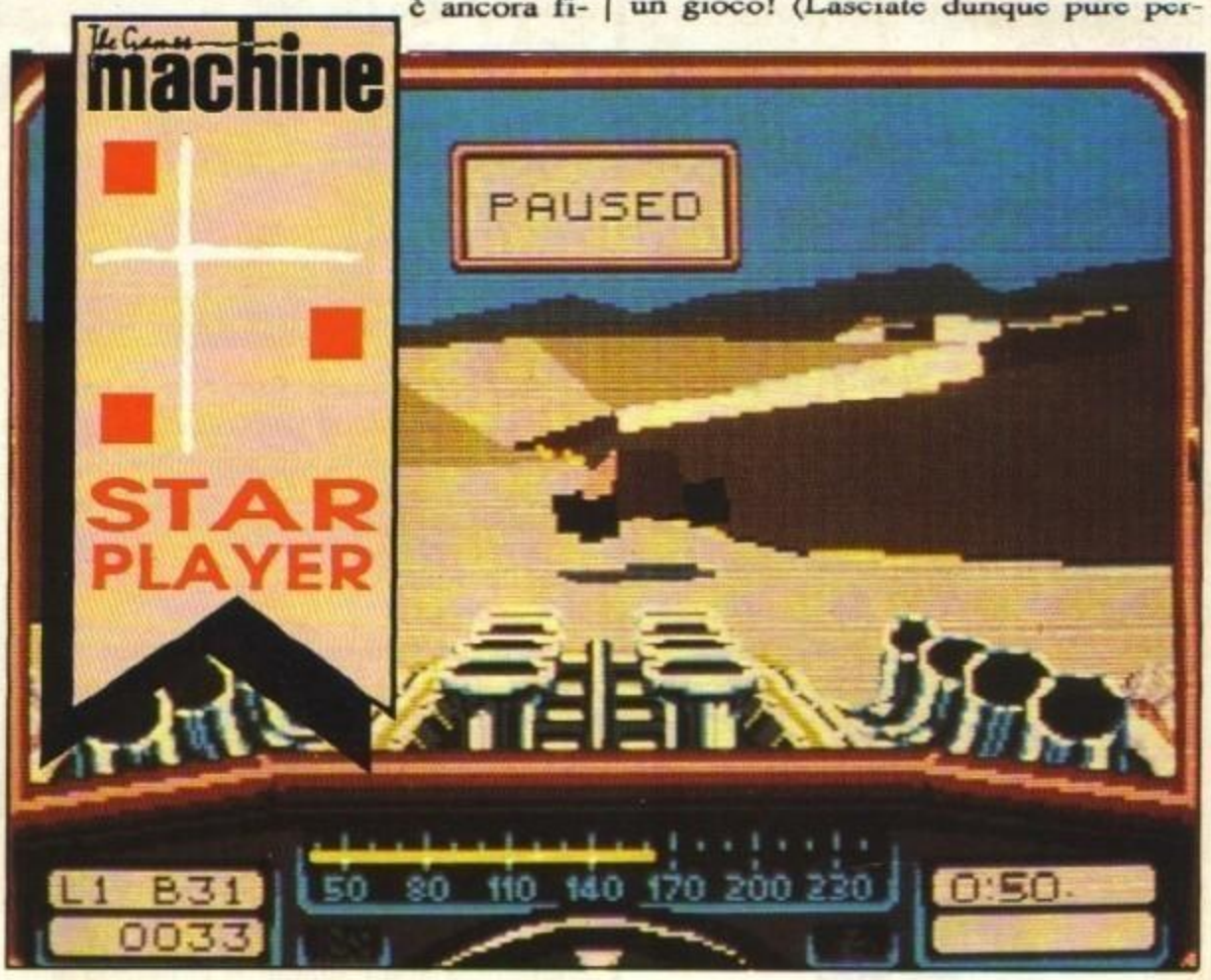
Review

MICROSTYLE'S

STUNT CAR RACER

Pronti... Partenza... Via! E' iniziata la consueta bagarre natalizia che vedrà impegnate tutte le maggiori software-house alle prese con dei simulatori di guida spericolata. La Ocean propone Chase HQ, **l'Activision risponde con** Power Drift, **la U.S.Gold punta tutto su** Turbo Out Run, **la Domark non si tira in dietro e converte** Hard Drivin'; **nel frattempo in pole position parte la Microprose con** Stunt Car Racer, **ma per vedere chi taglierà per primo il traguardo bisogna attendere ancora qualche mese.**

Introdurre questo gioco non è sicuramente una cosa semplice, posso dirvi che è un miscuglio fra una corsa di dragster, un giro in ottovolante e un rally.
Siete alla guida di un potentissimo veicolo costruito appositamente per ben adattarsi a tutta una serie di circuiti in cui la tenuta di strada, l'accelerazione, i freni, le sospensioni e il bilanciamento risulteranno fondamentali. Perché? Il motivo è presto svelato, infatti le corse avranno tutte luogo su dei tracciati sopraelevati con curve paraboliche stile Indianapolis, disseminati di ostacoli e trampolini che vi obbligheranno a cimentarvi in balzi tipo Indiana Jones, il tutto, ovviamente(?), senza la minima recinzione di sicurezza...
Ma veniamo ai dettagli; il gioco è diviso in quattro livelli di difficoltà crescente, ognuno dei quali è formato da tre concorrenti che si affronteranno sui due percorsi previsti in un girone "all'italiana", nel senso che ognuno incontra a turno tutti gli avversari, al vincitore vanno due punti più uno ad appannaggio della miglior prestazione sul giro. Chiaramente non siete obbligati ad assistere alle gare fra i due concorrenti controllati dal computer, qualunque "joystick ardente" non potrebbe mai sopportarlo! Alla fine della stagione se avrete concluso in prima posizione potete accedere alla seconda divisione, altrimenti mi sembra evidente che necessitate ancora di un po' di pratica.
Ma le sorprese non sono finite infatti dopo aver concluso vittoriosamente anche l'ultima divisione il gioco non è ancora finito, vi rimane da affrontare la superlega professionistica con dei mezzi ancora più potenti.
Il programma prevede anche l'opzione a più giocatori che consente di organizzare degli incredibili campionati in "famiglia" altamente spettacolari e divertenti, raccomando a tutti di non farsi prendere da un'eccessiva carica agonistica, è solo un gioco! (Lasciate dunque pure perdere quella chiave inglese che nascondete sotto la manica, i sabotaggi non sono contemplati dal regolamento e colpire l'avversario ci sembra un filino eccessivo).
Per quanto riguarda invece la gara la prospettiva è dall'abitacolo e le piste si sviluppano tutte con uno splendido sistema tridimensionale fluido e molto coinvolgente, le credenziali per il 3-D si chiamano Geoff Crammond (Già autore di Revs e Sentinel).
Tornando alla visuale di gioco salta subito all'occhio la parte anteriore del vostro veicolo con il motore a otto cilindri che sputa fuoco e fiamme, per il resto il cruscotto vi indica i giri da percorrere (Che per ogni gara sono quattro), i distacchi, i tempi sul giro, l'indicatore dei danni e i turbo-boost



La grafica può sembrare troppo essenziale, e forse non è del tutto falso, ma conferisce al gioco una velocità tale da renderlo talmente coinvolgente che non avrete di sicuro il tempo per guardare i fondali. E' di un realismo incredibile che vi potrebbe dare perfino un senso di vertigine, un programma innovativo e imperdibile. Ci giocherete incessantemente per molto tempo, le uniche pause saranno per permettere alla stomaco sballottolato dalle curve e dai salti mozzafiato di riprendere la sua corretta collocazione!

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

disponibili.
Questi ultimi sono molto utili perché consentono delle accelerazioni incredibili, possono però anche risultare controproducenti in quanto la macchina diventa meno controllabile ed è più facile finire fuori pista.
Conviene sottolineare ancora che uscire di pista non significa andare ad insabbiarsi da qualche parte o sbattere contro delle balle di fieno, ma precipitare dal tracciato sopraelevato, fortunatamente però verrete velocemente trainati e ricollocati sulla pista.
Questo fino a quando non vi sarete ridotti alle dimensioni di una scatola di sardine, a quel punto la gara è irrimediabilmente perduta, nessuno verrà più a recuperarvi e vi conviene tornare a giocare con le macchine telecomandate che sarà meglio...

Nuove Versioni

BAAL

PSYCLAPSE'S

Non svegliate i demoni dormienti (dove l'ho già sentita questa...?). (Cos'è, una nuova versione di "Non svegliate il Baal che dorme"?; NdCC).

Ma guarda che sciagurati! Non avendo niente di meglio da fare, un gruppo di scienziatucoli da strapazzo ha trovato e aperto quello che si è poi rivelato un passaggio interdimensionale tra il nostro e il mondo di Baal, antico demone Fenicio. Questo fatto non ha certo giovato al cattivo carattere del "signor" Baal che si è (ovviamente) risvegliato con le lune di traverso. Ma non solo, ha racimolato più scagnozzi possibile e deciso di invadere il già tartassato pianeta Terra. Tanto per cominciare, ha rubato l'unica arma in grado di contrastare il suo grandioso potere, l'ha divisa in tanti piccoli pezzettini e li ha protetti uno per uno dietro dei campi di forza.
Prendete parte all'azione impersonando uno speciale commando con il preciso incarico di raggruppare tutti i pezzi della famosa arma e rispedire Baal nella propria dimensione. Per far ciò vi servirete di alcuni teletrasportatori mascherati dietro cabine telefoniche fuori servizio per gli spostamenti (ma fate attenzione al carburante) e del vostro bazooka per distruggere i generatori che alimentano i campi di forza. Il futuro della Terra è nelle vostre mani — come sempre!

PC

Non c'è niente da fare, quando un gioco non piace a nessuno lo convertono per tutti i formati, persino per il "vecchio" PC abituato solamente alle mega-simulazioni di volo. Ecco quindi un arcade-adventure non marcato Sierra che probabilmente non attirerà molti, figuriamoci poi chi ha avuto la brutta esperienza di vederlo per altri computer. Sinceramente devo ammettere che non è un cattivo gioco: è realizzato impeccabilmente, con grafica curata e decenti effetti sonori, ma è il gioco che "attira" poco. Non fraintendiamoci, non dico neanche che sia eccezionale, ma vi terrà impegnati per molto. E' in definitiva un arcade-adventure a ricerca di oggetti con un minimo di azione blasta-il-mostro-e-fuggi (variante dello shoot'em-up tradizionale). E' percettibile anche una certa profondità di gioco che, superato l'impatto iniziale non certo positivo, vi farà tornare piacevolmente su questo discreto prodotto. C'è di meglio, ma anche di MOLTO peggio. Adios.

Globale 68%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

ALTERED BEAST

Atena è stata rapita da un perfido demone. Giove ha resuscitato due baldi guerrieri morti da tempo assegnandogli il compito di salvare sua figlia. Per far sì che i due guerrieri abbiano qualche possibilità di vittoria sul nemico gli ha fornito uno speciale potere che gli consente di trasformarsi in potenti incroci tra uomini e bestie dotati di grandi poteri. Sarete padroni della storia mitologica?

Questa in sostanza è la trama di uno dei coin-op più famosi del 1988, finalmente giunto sugli schermi dei nostri cari 16-bit. Altered Beast fondamentalmente è un picchiaduro a scroll orizzontale diviso in cinque quadri in cui i due giocatori hanno la possibilità di trasformarsi prendendo degli strani globi di energia che scaturiscono dai resti di alcuni nemici. I suddetti nemici sono delle specie di ibridi tra un lupo e un bue che una volta presi a calcioni rilasciano il globo succitato. Attenzione, non tutti i... beh, chiamiamoli lupi, rilasciano i globi ma solo quelli fosforescenti.

Nel primo quadro ambientato i una specie di cimitero se tre globi vengono collezionati ci si trasforma in un potentissimo uomo-lupo capace di tirare globi di foco e sferrare un micidiale calcio a gamba tesa infuocato.

La trasformazione è praticamente d'obbligo in quanto se anche uno solo dei giocatori non è trasformato il nemico di fine livello non si degna di affrontarvi (almeno ciò accadeva nel coin-op). Il nemico in questione è una specie di demone molto alto che si diverte a lanciare duplicati della propria testa sui malcapitati giocatori: un paio di calcioni ed è subito sconfitto.

Il secondo livello è ambientato in uno strano paesaggio da incubo dove alcuni draghi ogni tanto attraversano lo schermo verticalmente e dei nemici gommosi fanno di tutto per succhiarvi la capoccia. Qui ci si trasforma in strani draghi capaci di emanare potenti sfosse per attaccare, e una terribile aura di energia per difendersi. Ciò risulta molto utile per parare gli attacchi del secondo mostro, un ammasso d'occhi alquanto bizzarro.

Nel quadro successivo ci si trasforma in un orso dall'alito capace di pietrificare i vari nemici, in special modo la maxi-lumaca (o almeno sembra) di fine livello.

Nel quarto quadro si prendono le sembianze di una tigre che lancia globi di energia e prende fuoco quando salta. Quest'ultima mossa è molto utile con lo strano mostro sospeso per aria. Nel quinto e ultimo livello si torna a essere un lupo e questa volta si combatte una specie di rinoceronte dal comportamento un po' scortese in quanto si diverte a caricare la gente. Ammazzate anche quest'ultimo fanatico, e vi gusterete la sequenza finale che mostra alcune foto che ritraggono il giocatore. Se il tutto vi sembra difficile, calcolate che avete a disposizione alcuni crediti per continuare nel caso di morti premature.

Amiga

Secondo voi, perché quasi in tutti i giochi che contemplano la possibilità di giocare in due contemporaneamente ci sono due sprite differenti che rappresentano i giocatori, ad esempio come i due draghetti di Bubble Bobble, uno verde e uno azzurro, o come Alien Syndrome dove ci sono un uomo e una donna? Semplicemente per non confondersi mentre si gioca. E' ovvio. Allora perché in Altered Beast i due giocatori sono identici?

Questa non è la sola pecca: mentre come ho già detto nella versione "da bar" se non si era trasformati non si finiva il quadro, nella versione Amiga mi è capitato di affrontare il nemico con un giocatore nelle sembianze di lupo e un giocatore ancora uomo! Roba da matti. Anche la realizzazione globale lascia perplessi: il gioco è lento e lo scroll non è da meno. Una conversione non troppo buona quindi, ma decente per gli appassionati del coin-op.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

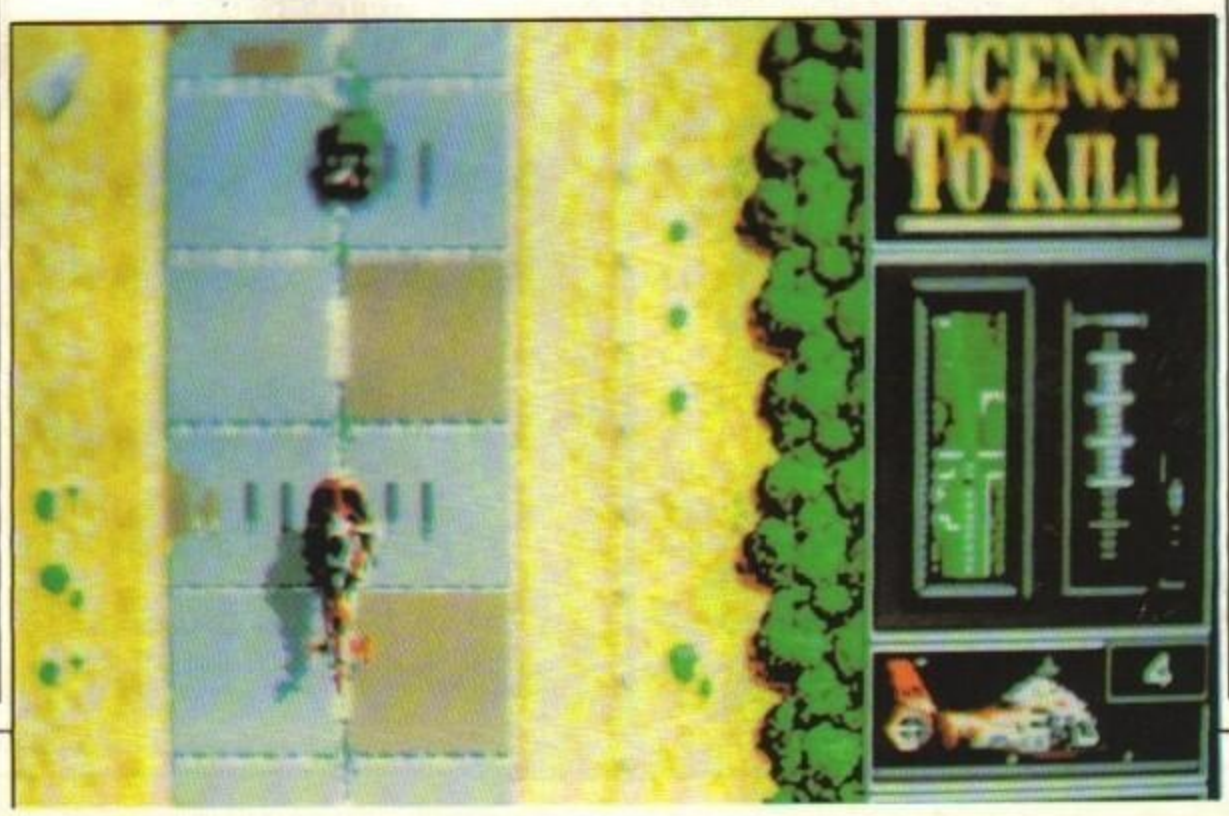
DOMARK'S

LICENCE TO KILL

Alzi la mano chi, dopo aver visto l'ultimo film di James Bond, non si è fatto prendere dalla voglia di spacciare dr... ehm, di darsi alle pazze acrobazie firmate 007 e controfirmate "se non finisci ora all'ospedale non ci finisci più".

Se qualcuno di voi ha affrontato la domanda con flemma britannica rispondendo con un'indifferente alzata di spalle allora ha sbagliato pagina perché questo è uno di quei giochi per duri che non devono chiedere, mai (sapete, il bombardamento dei mass media). Già, perché il duro per eccellenza, in lotta contro il perfido spacciatore Sanchez, scopre che questi ha cercato di uccidere il suo intimo amico Felix (e ci è quasi riuscito). Inutile aggiungere che Bond vuole vendicarlo regalando al malvagio assassino un giusto trapasso. Il gioco è diviso in tre scene, a loro volta divise in stage. La prima scena propone tutta l'azione iniziale di cattura mossa contro Sanchez: l'elicottero di Bond insegue la jeep del bandito volando a bassa quota e cercando di evitare gli ostacoli e i proiettili sparati con estrema precisione dai soliti sgherri. Poi 007 decide di catapultarsi dall'elicottero e si butta all'inseguimento fulminando tutti i cecchini che gli si parano davanti, occasionalmente rubando loro munizioni o fucili mitragliatori, per scoprire che Sanchez è scappato con l'aereo personale e bisogna stopparlo con qualche trovata astuta. Roba da non credere, quando James ci si mette diventa terribile e riesce anche ad agganciare la coda dell'aereo all'elicottero. Cambio di scena e doccia fredda

per il nostro eroe, il quale deve salvare la ghirba, armato di un misero temperino, dalla furia cieca di alcuni sommozzatori che vogliono arpionarlo e altri barcaroli che scrutano con occhio vigile e pistole pronte la superficie per vedere se emerge a riprendere aria. E dopo tanta paura la situazione non migliora di molto visto che Timothy si ritrova a fare sci d'acqua con delle barche lanciate al suo inseguimento a velocità di avvicinamento molto elevata e delle pallottole a velocità ancora più elevata, e l'unico sistema è attaccarsi saldamente all'idrovolante che lo trascina prendendolo momentaneamente in prestito a suon di sberle. E ora la scena finale: Sanchez e Bond sono ancora vivi (ci mancherebbe) e si fronteggiano su dei camion a diciotto ruote, ognuno con un preciso asso nella manica: Bond è assistito dalla sua amichetta Pam Bouvier attualmente a bordo del Piper, mentre Sanchez conta di vincere la sfida grazie ai missili Stinger. Riuscirà a vincere? Il joystick a Bond.



PC

La grafica CGA (un disco da 5 1/4), tanto per cominciare, è un pasticcio unico di colori e vi farà passare la voglia di emulare le gesta del caro Timothy. Fortunatamente la EGA (altro disco da 5 1/4) esce dall'esame con sufficiente decoro anche se, come al solito, non è al livello Amiga, sia per definizione grafica, che per problemi di scrolling. E' interessante notare che questa versione si discosta molto tatticamente da quella del 64 per cui chi è bravo a giocare con una, per l'altra può anche prendere la fida pistola e suicidarsi visto che la successione dei nemici è molto diversa. Ma la cosa più importante è che il gioco è molto difficile e le doti di scarsa giocabilità del PC non aiutano minimamente: impugnate il joystick e, se non è centrato perfettamente, vedrete l'elicottero schiantarsi su qualche capannone grazie a un attimo di distrazione; prendete la tastiera e nella seconda fare avrete il vostro bel daffare a spedire i confetti dove volete. Da queste tipiche situazioni di gioco emerge la mia solita conclusione: questo computer non è adatto per certi giochini.

Globale 62%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

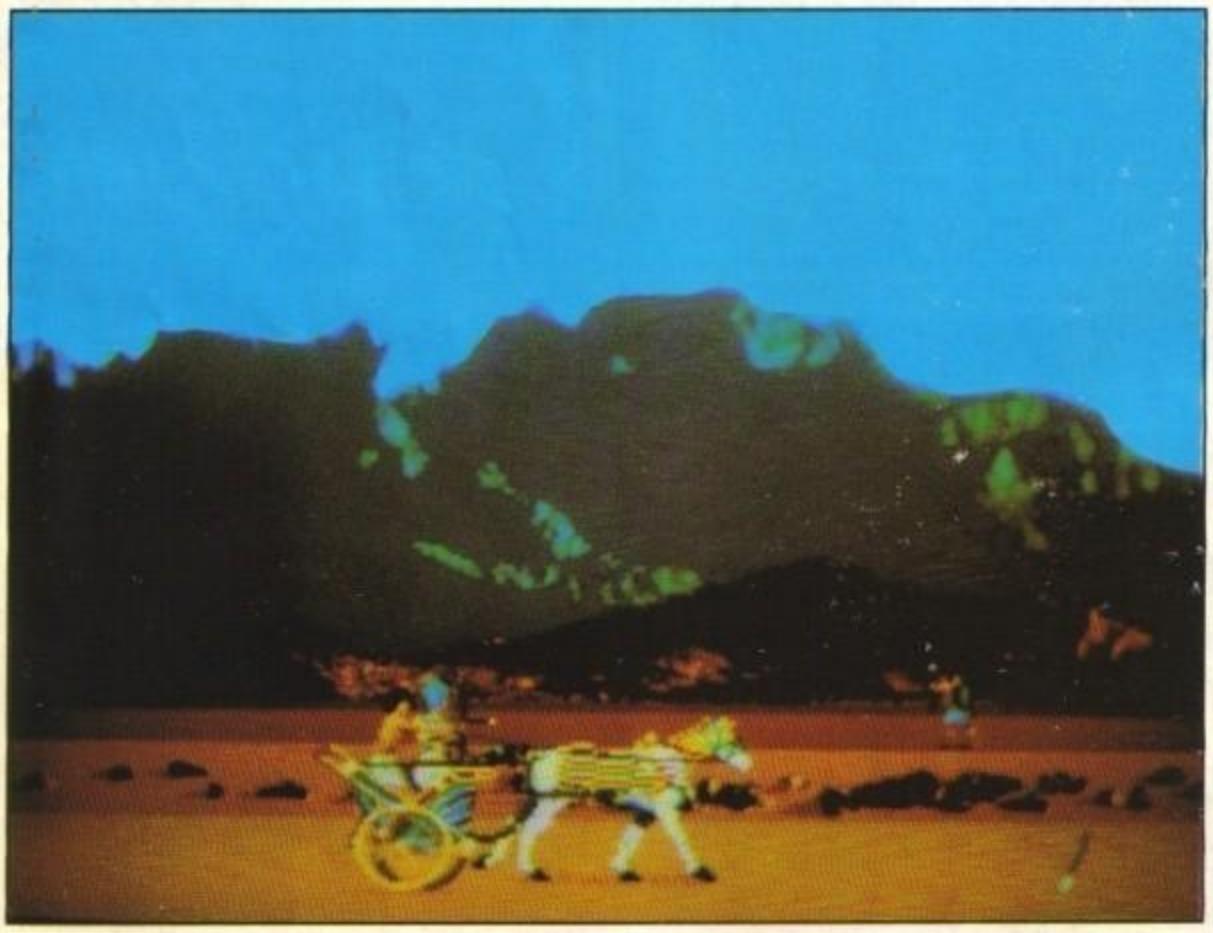
http://www.oldgamesitalia.net/

CHIP/SOFGOLD'S

DAY OF THE PHARAOH

Dopo il successo di Giovanna D'Arco **e l'insuccesso di** Journey to The Centre Of The Earth **la Chip ci riprova. Questa volta torniamo indietro di circa 4000 anni, ai tempi di mummie e faraoni. Sarete famosi?**

Già, lo scopo di questo nuovo gioco della Chip è proprio quello di diventare famosi e dimostrare al vostro popolo che siete in grado di diventare faraoni.
Dopo una serie di catastrofi a livello "presidenziale" voi siete salvati dalle acque del Nilo in cui eravate stati gettati (ma che storia nuova!) e, diventati più grandicelli, ricevete in sogno un messaggio dal dio OSIRIS. Egli vi fornisce di una piroga e di 3000 unità d'argento.
Ora è solo merito vostro: dovrete percorrere un'ascesa sociale che vi porti a diventare il nuovo faraone. Buona fortuna.
Per la scalata al successo vi occorrono coraggio, astuzia, fortuna e un buon fiuto per gli affari. Dopo aver scelto infatti il vostro nome, la città natale e il nome della vostra imbarcazione, dovrete partire alla volta delle varie città che sorgono intorno al Nilo e, perché no, di quelle limitrofe; siriane, etiopiche o greche. Approdati in città, potrete commerciare i vostri beni con quelli offerti dalla popolazione, in un mercato fatto di prezzi che salgono e scendono in rapporto al bisogno. Un po' come in Elite, insomma.

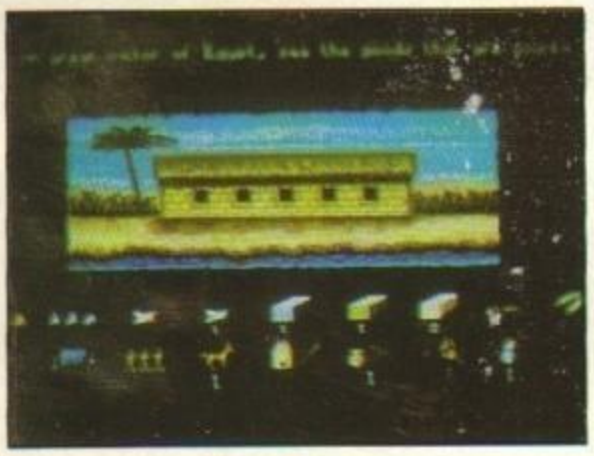


Oltre a questo mercanteggiare dovrete imbarcarvi (in senso metaforico) in altre situazioni che si addicono a un principe come voi: cercare moglie, pregare gli dei, combattere e scommettere.
Per cercare moglie dovrete semplicemente andare in un harem e vedere quale donna vi viene proposta. Non fatevi ingannare dalla bellezza perché spesso le più brutte sono quelle più utili. Infatti ogni donna ha particolari peculiarità che vi serviranno per l'ascesa al potere. Scegliete quella che fa per voi e chiedete la mano al padre. Egli vi chiederà in cambio alcuni doni e, se possedete quanto chiesto, otterrete la vostra sposa.
Anche gli dei giocano un ruolo essenziale per la vittoria. All'inizio della partita dovrete invocarne uno. Egli vi chiederà un certo valore in beni. Se possedete quanto chiesto guadagnerete il suo benvolere, altrimenti un sacerdote vi chiederà di procurare i beni in un determinato periodo di tempo. Se non riuscite a raccogliere quanto desiderato entro quel periodo, allora dovrete superare la prova della fede. Inoltre quando diventerete abbastanza ricchi potrete erigere agli dei alcuni templi, e questo non vi porterà che fama e onori.
Ma la pace non regna sempre e talvolta vi si chiederà di combattere. Potrete decidere anche voi di farlo quando volete. Nella sezione del combattimento vi troverete a bordo della vostra biga muniti di arco e frecce. Mentre vi spostate dovete cercare di colpire tutti i nemici e il gioco è fatto. Attenti perché un errore in questa sezione vi costerà la partita.
Infine potrete anche giocare i vostri beni con la corsa dei cammelli, uno sport molto in voga all'epoca che potrà farvi arricchire senza troppa fatica.
Il gioco si conduce con il mouse, mentre alcune scene arcade (come quella della piroga che deve attraversare il Nilo evitando le pietre - sullo stile di Simbad) sono da gestire con il joystick.
Avrete la possibilità di salvare la partita, e vi converrà farlo spesso perché se venite chiamati in guerra o vi metterete a litigare con gli dei potreste uscire perdenti e la fatica non verrà premiata costringendovi a ricominciare tutto dall'inizio.
La scalata al successo non è facile, soprattutto all'inizio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se invece prendete quota tutto sarà facilitato poiché otterrete nuove imbarcazioni e bravissimi consiglieri che vi aiutano nelle trattative.
Una simulazione interessante e completa quindi che affascinerà molti di voi: e adesso non mettetevi a far costruire piramidi.



Amiga

La grafica è discreta ma non eccezionale e ricorda molto Giovanna D'Arco, soprattutto in alcune dissolvenze che ormai sono tipiche della Chip. Ho trovato Day Of The Pharaoh interessante ma non troppo entusiasmante, forse perché la Cinemaware ci ha abituato a giochi strategici e arcade a grandi livelli (leggasi Rocket Ranger) e questo nuovo prodotto non lo riesce a battere. Comunque se vi piacciono le simulazioni dategli un'occhiata, almeno perché l'argomento è nuovo e lo potrete trovare affascinante. Le sezioni arcade sono povere e semplici, ma le molteplici possibilità di azioni a livello strategico suppliscono a questa pecca.

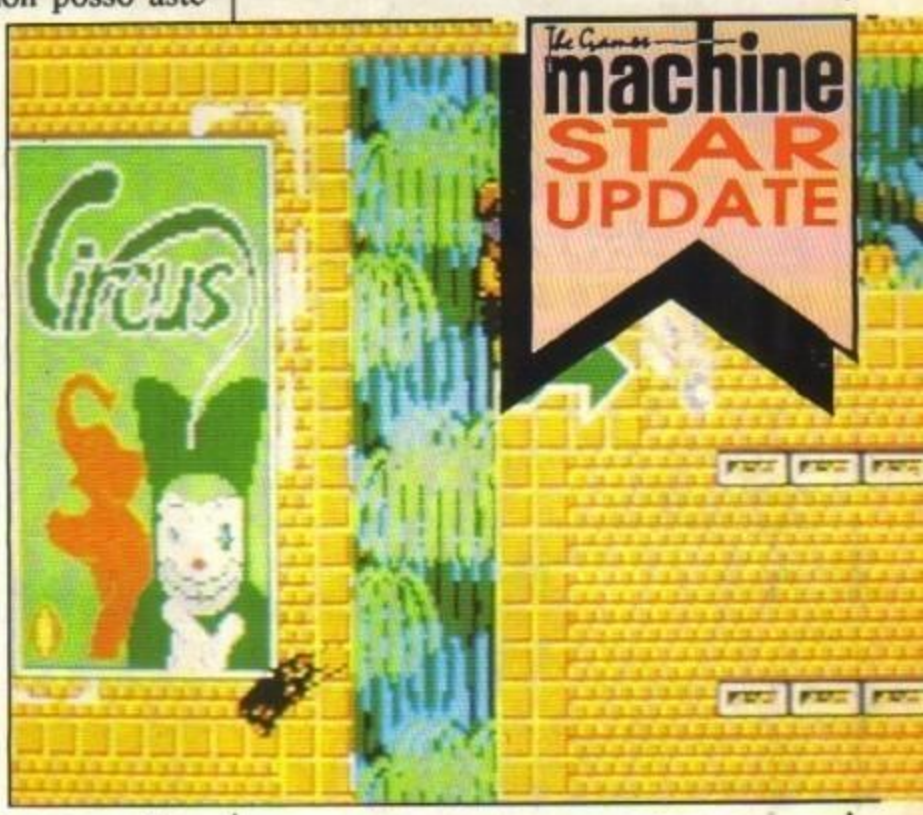
Globale 72%

OCEAN'S

The New Zealand Story

A differenza di altri redattori io detesto la grafica giapponese, sia che si tratti di cartoni animati, sia che si tratti di fumetti: cosa ne sarà allora di The New Zealand Story **per St?**

Tiki, il protagonista pennuto del nuovo gioco della Ocean, che sprizza innocenza da tutti i pori, mi sta terribilmente antipatico. Per contro non posso astenermi dal fare grandi lodi nei confronti di questa conversione da coin-op, poiché la giocabilità e la fedeltà della macchina da bar sono decisamente rispettate.
La trama: unico kiwi scampato a un rapimento in uno zoo da parte di un tricheco, Tiki ha un solo pensiero: salvare i suoi simili.
Il compito è decisamente arduo, visto che ogni rapito è tenuto prigioniero in una città diversa della Nuova Zelanda: si prospetta per Tiki un lungo e dispendioso viaggio attraverso la terra natia.
Lo scenario è grandioso: mappe vastissime scorrono nelle otto direzioni, rispettando le decisioni prese da Tiki (e da voi!). Ogni mappa ha piattaforme disposte in determinati modi, e non sarà facile scovare i propri amici nel dedalo delle strutture. Ma ad aiutare il piccolo pennuto vi sono degli aviotrasportatori costituiti da piccole mongolfiere che gli consentiranno viaggi più agili senza continui balzi da una piattaforma all'altra.
E i cattivi? Ci sono, eccome! Volano e sfrecciano sopra e sotto la testa di Tiki, tutte bestiacce proprie del paesaggio neozelandese: pinguini, orsetti, rane e altre mille stranezze create dalle leggende del luogo.
Oltre ai raid aerei, Tiki si può concedere escursioni subacquee visto che il paesaggio comprende tratti oceanici: qui incontrerete pericolose creature tentacolari e l'insidia di una scorta di ossigeno limitata che vi costringerà a tornare a galla di tanto in tanto.
Tiki è anche armato: frecce, laser e addirittura bombe. Oggettini che non si addicono molto a un uccellino come lui!
Ma oltre alle armi, Tiki potrà accaparrarsi anche dei gustosi frutti che aumenteranno il suo punteggio.
Insomma, un platform game decisamente ben fatto che l'ST riprende in modo eccellente, a parte la musica che gracchia un po' invece di suonare.
Un gioco bello, bello, bello: peccato per lo stile giapponese.



ST

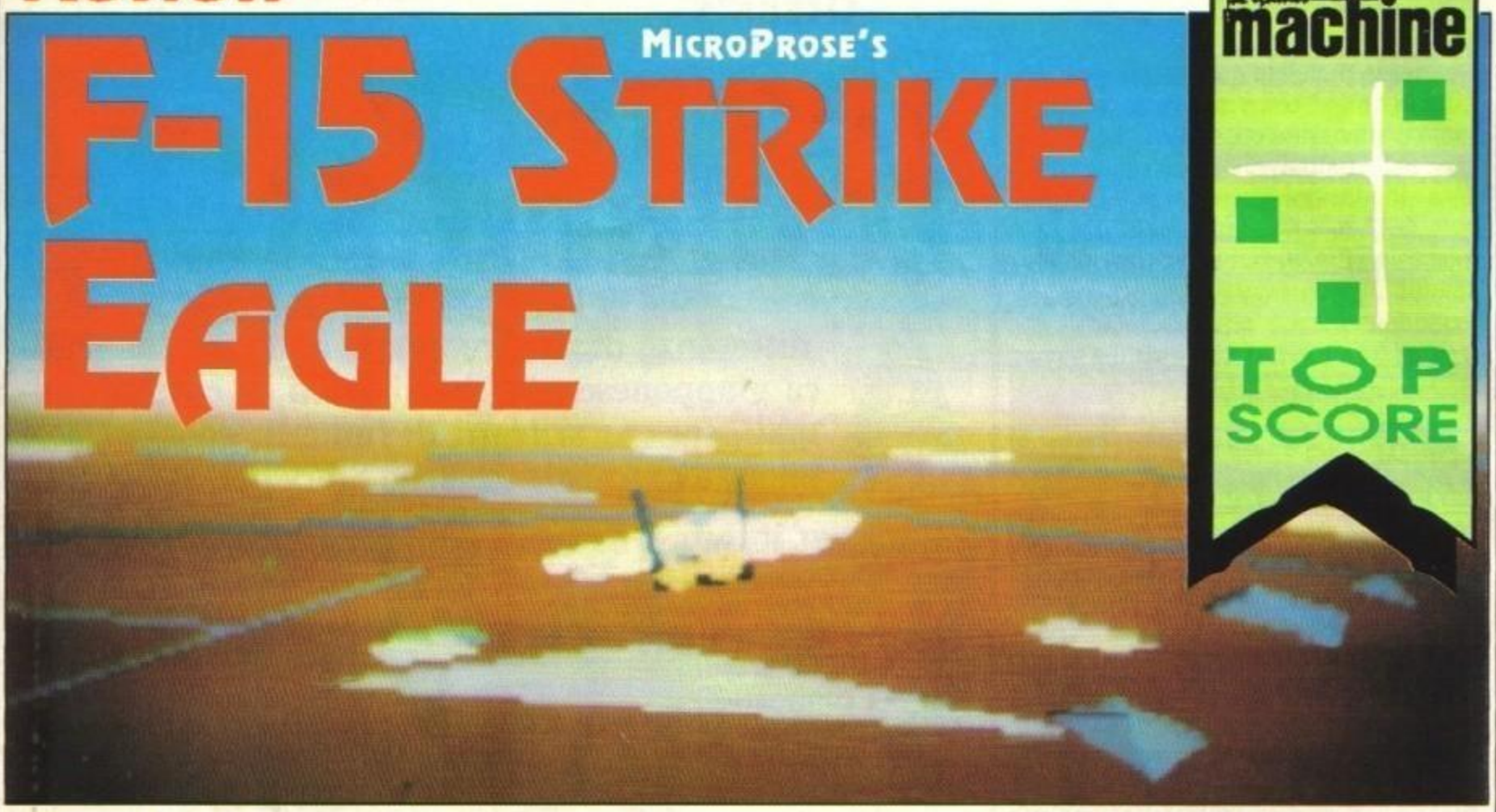
Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE'S

F-15 STRIKE EAGLE



The Games machine

TOP SCORE

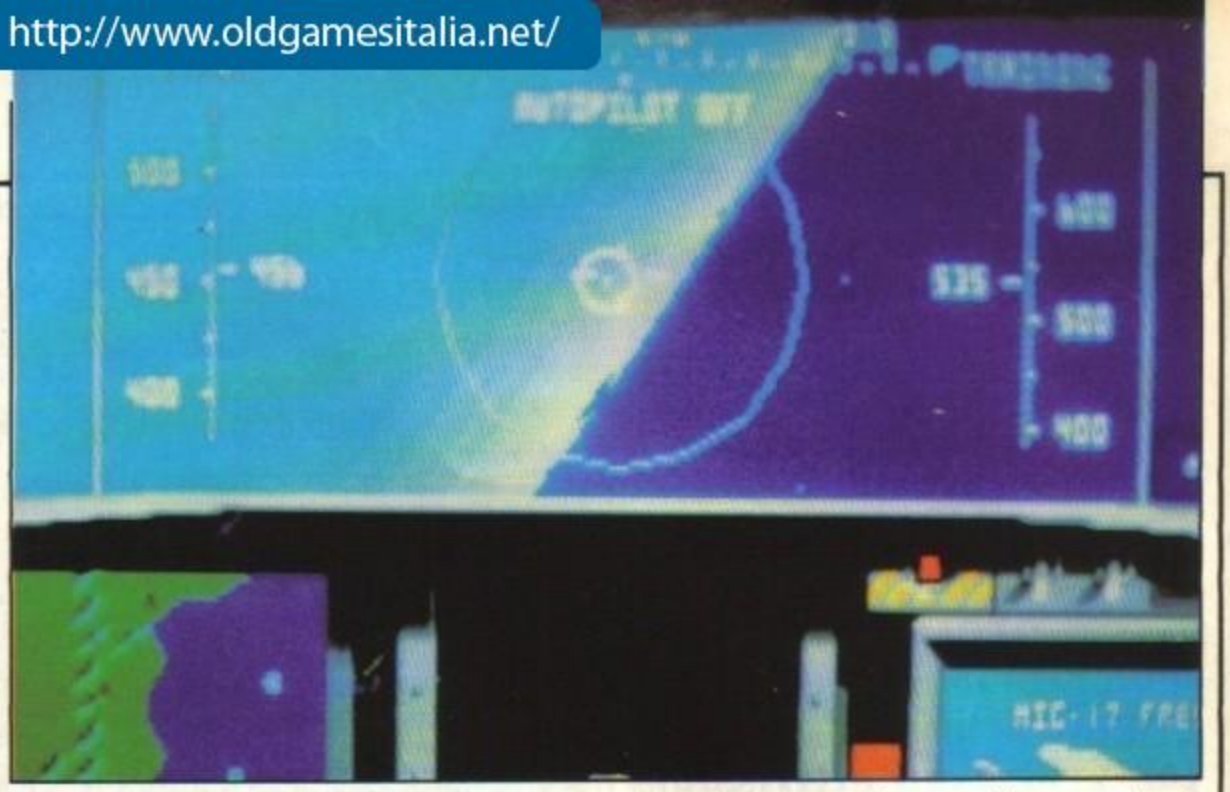
F-15, l'aquila d'acciaio, vanto e orgoglio delle industrie McDonnell Douglas e fiore all'occhiello della USAF: molti piloti americani ve lo invidieranno e molti soldati nemici tremeranno quando lo vedranno attaccare con voi a bordo. Il teatro di battaglia è vostro, allacciate le cinture e inserite il postbruciatore per affrontare missioni al limite del rischio; niente è troppo per un vero asso dell'aviazione!

Anni fa la MicroProse scrisse un programma di grande successo intitolato F15 strike eagle, portando sugli schermi di molte macchine a 8 bit (i 16 bit erano ancora in fasce) la guerra nei cieli secondo le moderne concezioni. Il programma mi lasciò affatto freddo per diversi motivi e rimasi abbastanza deluso dalla MicroProse fino all'uscita di Gunship e Acrojet, che mi fecero dimenticare ogni altro simulatore di volo per il C64. Recentemente uscì il grandioso F19 stealth fighter, cui è capitato anche di essere il deus ex machina per F15 2. Alla MicroProse infatti ebbero l'idea di dare una seconda giovinezza a F15, che li aveva lanciati nel campo delle simulazioni, plasmandoci attorno le sofisticate tecniche di programmazione di cui F19 fa sfoggio. Per questa ragione i due Programmi (la p maiuscola è imperativa) possono sembrare molto simili, mentre sussistono precise differenze. Quelle grafiche sono immediatamente visibili, perché F15 2 è il primo programma che io abbia mai visto sfruttare operativamente il modo VGA/MCGA 320 X 200 a 256 colori. E questo un onore che nemmeno un eccezionale simulatore come FS3 può vantare, mentre quei pochissimi altri programmi che usano i 256 colori lo fanno in maniera troppo limitata per poter parlare di vero utilizzo. Sfruttando la grafica di F15 2 al massimo livello di dettaglio (sono quattro) potrete contemplare cielo e terra mirabilmente sfumati, oltre a vedere il mondo esterno con la dovizia di particolari già ammirata in F19 e con la stessa velocità. Differente è anche l'approccio di gioco.

F15 2 non può darvi il brivido di controllare con mano da orologiaio il profilo radar per poi schizzare fuori dalla vostra cappa protettiva attaccando tutto e tutti: i due aerei sono semplicemente troppo diversi. Una volta a bordo del vostro F15 apparirete sui radar nemici sotto forma di un bel teschio con le tibie incrociate, e non potrei dar torto ai vostri antagonisti nel caso decidessero di spararvi addosso tutto lo sparabile petardi compresi. Ora però mi conviene smetterla con questi paragoni perché è probabile che non abbiate mai visto F19, e quindi cominciamo dal principio (come disse il Re di cuori ad Alice). Secondo lo stile MicroProse una volta finito il caricamento appare il tabellone dei migliori piloti corredato di punteggi e decorazioni, con una casella libera dove scrivere il nome del pilota. Si passa ora alla scelta del livello di gioco tra i quattro disponibili e quindi all'assegnazione delle missioni. Ci sono quattro zone del mondo come teatri d'azione: Libia, golfo persico, Vietnam e medio oriente. Ognuna pone problemi tattici propri che vi conviene sempre valutare sulla mappa, tanto più che dovrete adeguare ogni volta i vostri

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



piani alle esigenze di missione. Nel ben noto stile MicroProse ogni missione ha un bersaglio primario e uno secondario, e solo distruggendo almeno uno dei due potrete considerare positiva la missione. Viene assunto uno stato di guerra convenzionale, per cui la distruzione di teppaglia nemica extra è sempre gradita e approvata dagli alti papaveri da cui dipendete. In base alla quantità di macerie fumanti che vi lasciate dietro riceverete un punteggio, e, perché no?, qualche bel pataccone di latta (leggasi medaglia d'oro) accompagnato da una vigorosa stretta di mano: ricompensa al valore. E ovvio che lo scopo principale di ogni missione sia riportare indietro la vostra buccia, a meno che preferiate appuntare le medaglie sulla vostra lapide, e quindi nessuno potrà darvi torto se in un caso di emergenza disperata vi espellerete dall'aereo. Ricordatevi però che l'assegno necessario a comperare un F15 contiene un ragguardevole numero di zeri e che un buon pilota non si deve ingolfare nei guai per qualche punterello in più, ragion per cui alla terza espulsione dall'aereo seguirà una quarta espulsione dal numero dei piloti. Dopo aver preso visione di ciò che vi tocca fare iniziate la vostra campagna in territorio nemico, con tutte le apparecchiature dell'"aquila" a vostra disposizione. La strumentistica è affatto normale: il solito HUD, la mappa strategica, un radar, un dispositivo di rilevamento bersagli posto anteriormente, i classici indicatori di carburante e potenza ai motori e infine diverse spie. A questo punto è questione di saper usare ciò che avete, e la MicroProse ha cercato di aiutarvi scegliendo i tasti in modo da permettere riferimenti mnemonici. Se proprio non sapete volare potete scegliere il livello uno e il modo addestramento, partendo già in volo e senza l'incubo di venire abbattuti dai nemici perché i loro colpi non avranno effetto. Non vi ho detto molto sul volo, è vero, ma ciò esula dallo scopo di questa recensione e del resto vi basta leggere il manuale; è quindi ora di passare ai commenti. La confezione di F15 2 è semplicemente magnifica e include due dischetti da 5,25" (e vi servono 384 K), un lussuoso manuale, le mappe e il foglio plastificato di riferimento rapido. Il manuale è subito entrato nel ristretto novero dei migliori che abbia mai visto, e la stupida parte politica che tanto furoreggia nei manuali MicroProse è qui stringata e obiettiva: niente male davvero. A parte questo, la prima cosa da mettere bene in chiaro è se F15 2 sia solo una brutta copia di F19 o no; ebbene, la mia risposta è un secco no. Vi ho già detto prima che l'approccio tattico è differente: anche se in F19 riuscite come me ad andare a spasso al livello "elite", avrete ugualmente bisogno di un periodo di rodaggio per capire bene le strategie da usare con F15 2. Nemmeno una volta rodati dovrete temere di esaurire l'interesse perché ci sono sempre missioni nuove e interessanti da tentare. Come se non bastasse, se possedete già F19 potete usarne gli scenari in F15 2 perché da questo punto di vista sono perfettamente compatibili: vi troverete così con due simulatori veramente da stato dell'arte che si arricchiscono a vicenda. F 15 2 è più orientato di F19 verso una giocabilità di tipo arcade, e potrei dire che l'essere sbattuti fuori dopo tre aerei distrutti funziona un po' come le classiche tre vite di molti videogiochi. Non posso certo lamentarmi di questo perché F15 2 è e resterà un capolavoro, nonché una miniera quasi inesauribile di missioni e divertimento. E anche talmente rifinito da essere riuscito a spiazzare un mastino come me nella caccia alle imperfezioni: gli unici difetti che ho rilevato sono una differenza di difficoltà troppo marcata tra il terzo e il quarto livello e una esagerata propensione del vostro aereo a incassare missili senza risentirne particolarmente. Questo è invero un vezzo comune a praticamente tutti i simulatori, ma non credo che la MicroProse avrebbe commesso peccato aggiungendo un'opzione per rendere l'F15 più vulnerabile. Forse qualcuno potrà lamentare la mancanza della sezione di armamento, ma l'"armamento tipo" che viene sempre usato si rivela davvero universale. Avere già F19 non è una buona scusa: l'unico motivo accettabile per lasciarvelo sfuggire è un totale e incurabile disinteresse verso i programmi intelligenti.

PC

Globale 94%

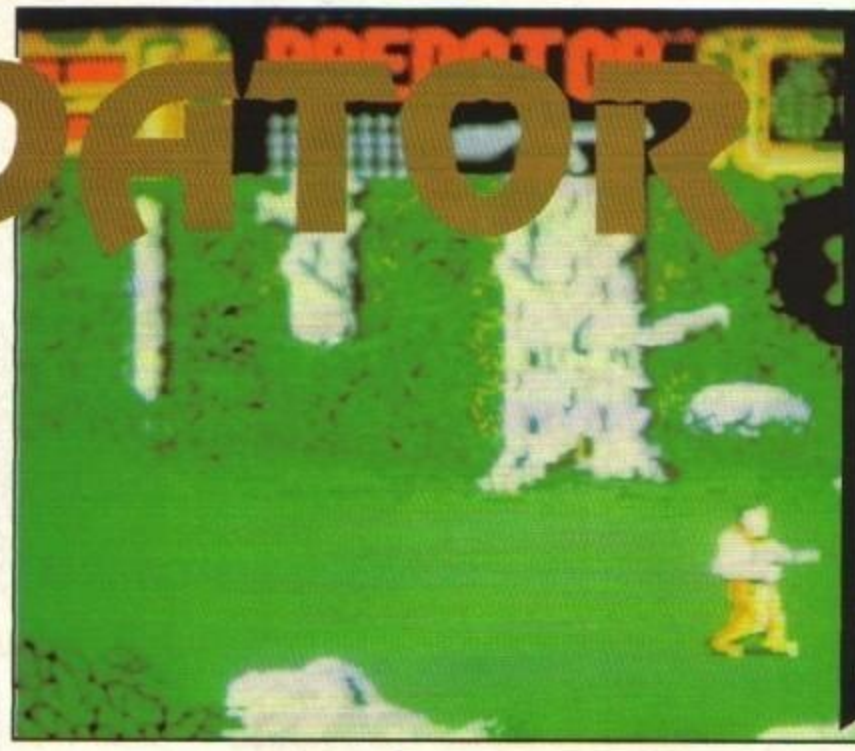
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION'S

PREDATOR

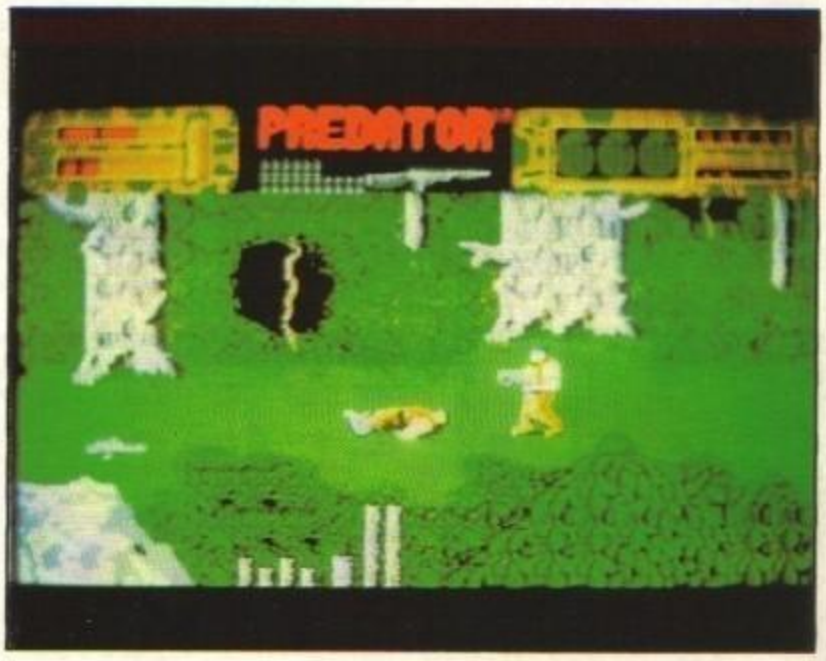


The Games machine

STAR PLAYER

La versione per il vostro computer a 16-bit del film con protagonista il muscoloso Arnold; dal grande schermo al monitor grazie all'attivissima Activision (lo so, la battuta è idiota).

Un elicottero che trasportava tre importanti diplomatici americani in missione top-secret si è schiantato nella giungla e si sono persi tutti i contatti radio. Un gruppo di esperti anti-guerriglia guidati dal Maggiore Schaefer viene mandato nella giungla a recuperare quello che resta dei dispersi e dei documenti che portavano con loro.
Sorvolando con l'elicottero l'ultima zona attraversata dai diplomatici, Schaefer e la sua squadra si calano a terra disperdendosi nella vegetazione. Poco dopo Schaefer si imbatte nei resti dell'elicottero ma non trova alcun segno di vita... né segni della sua squadra. Poi trova il corpo di uno dei suoi compagni ridotto tanto male da essere sicuro che non sia stata opera dei guerriglieri.
Più avanti Schaefer si abbatte in numerosi avvoltoi che gli si scagliano contro infastiditi. Appesi a un albero vede i corpi scorticati dei restanti commilitoni. C'è qualcosa di mostruoso in questa giungla...
Dopo una breve sequenza introduttiva, appare lo schermo di gioco a scrolling orizzontale. Predator è diviso in quattro parti, di dieci schermi ciascuna. Nelle prime due parti Schaefer corre, salta e si apre la strada nella giungla a forza di pugni e raffiche di mitragliatrice. Prima di arrivare all'appuntamento con l'elicottero che lo riporterà a casa, il Maggiore dovrà attraversare tre paesaggi a caricamento separato, nei quali dovrà guardarsi dagli agguati dei guerriglieri. Schaefer ha con sé tre bombe a mano che può lanciare a corta e lunga distanza per eliminare gli avversari più tenaci.
Oltre a lasciare cadaveri sul suo cammino, il Predatore si fa sentire ogni tanto, cercando di far fuori Schaefer col suo raggio laser. I colori dello schermo cambiano, per raffigurare la visuale del Predatore, e appare in sovraimpressione un mirino triangolare che "cerca" la figura del Maggiore. L'importante è continuare a correre senza farsi prendere dal panico.
I successivi due caricamenti sono gli scenari dello scontro finale con la bestia, fedeli alla trama del film. Qui Schaefer dovrà usare la sua forza e l'intelligenza per sconfiggere ed eliminare l'alieno nello scontro finale (no, quello è un'altro film!).



Amiga ST

Dite la verità, vi aspettavate ancora questa conversione da parte dell'Activision? Beh, c'è voluto un bel po' di tempo, ma alla fine è arrivata sui nostri monitor. Per quanto riguarda la parte tecnica, il concetto è della System 3 quindi con degli imprevedibili risvolti da beat'em-up quando meno ve lo aspettate e la realizzazione è opera della Source per la Software Studios. Questo per darvi un'idea della massa di talenti che ha tenuto impegnati la realizzazione di questo gioco. Durante una partita potete ascoltare dei bellissimi effetti sonori tipici da giungla (non sono mai stato nella giungla ma posso assicurarvi che sono realistici) mentre il vostro Arnold cammina deciso, mitra in pugno, sempre più muscoloso. Il controllo del vostro eroe è superbo. Potete sparare in qualsiasi direzione vogliate e muovervi non solo a destra-sinistra ma anche sfruttando l'effetto tridimensionale. Inoltre ci sono diverse armi da collezionare durante il tragitto e se restate senza munizioni potete sempre usare i pugni! I fondali sono molto vari, dettagliati e si muovono bene, peccato che il personaggio principale sia un po' troppo lento, perché altrimenti tutto sarebbe stato perfetto. Un ottimo film da noleggiare in videocassetta nel fine settimana e un ottimo tie-in marcato Activision.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPYX'S

CALIFORNIA GAMES

Ragazzi che pacchia! C'è il sole tutti i giorni, si vive in costume da bagno e scarpe da ginnastica, le ragazze sono tutte abbronzatissime e con fisici da togliere il respiro... Ma che è? Un paradiso? No è solamente la California con i suoi chilometri di spiagge finissime e con tutti gli altri passatempi che troverete in questo programma.

In questa simulazione sarete impegnati in sei differenti prove che, anche se per i californiani sono all'ordine del giorno (Da quelle parti si impara prima a usare il surf e poi a camminare), metteranno a dura prova ogni vostra qualità fisica e mentale.

Caricato il programma, inserite i nomi, scegliete gli sponsor iniziamo la competizione, ma prima diamo un'occhiata ai sei eventi, se mai ce ne fosse bisogno (Vista e considerata l'incredibile popolarità del gioco).

Si inizia con l'HALF PIPE, la pista è costituita da una sorta di semicilindro dall'orlo del quale dovete lanciarvi con il vostro skateboard (Sempre che troviate il coraggio), arrivati dall'altra parte cercate di girare in aria per ripetere il tragitto in senso inverso: tutto questo prendendo sempre maggiore velocità e arrivando così sempre più in alto!

Il secondo evento (Che era il mio preferito sul 64, ndr) si chiama FOOT BAG e consiste nel palleggiare con una pallina fatta di pelle; il divertimento è assicurato per la varietà dei colpi disponibili e per le aggiunte umoristiche come l'uccello che vi sorvole e che potete centrare con un colpo ben calibrato.La terza prova è il SURFING, qui c'è poco da dire, state attendendo l'onda giusta pronti per mettere in mostra tuta la vostra abilità con una serie di evoluzioni mozzafiato fra cui anche lo spettacolare "tunnel" attraverso l'onda. Impareggiabili sono le sequenze di caduta con delfini e squali che vi gironzolano attorno.

Si passa così allo SKATING, siete sul lungomare (O meglio lungo-oceano), e decidete di ingannare il tempo pattinando, sfortunatamente però la strada è disseminata di ostacoli, procedere a zigzag e saltellando diventa quindi inevitabile, a meno che vogliate modificare i connotati del vostro nasino cadendo rovinosamente in terra (E non fatevi distrarre dal gonnellino della pattinatrice o dalle ragazze in costume da bagno!).

La quinta prova si chiama BMX RACING ed è, come probabilmente avete intuito, una corsa in bicicletta. Il tracciato è molto insidioso, ma vi consente di dare sfoggio a tutta la vostra sericolatezza con salti al limite del possibile (Si sconsiglia vivamente, nonostante il casco, l'atterraggio di testa alla Louganis, in California non c'è petrolio!).

Si conclude con il FLYING DISK, che poi sarebbe il famoso freesbee, da una parte c'è il lanciatore, dall'altra la ricevitrice, per ottenere un buon risultato è necessario che entrambi svolgano bene il loro dovere, come per tutte le operazioni di coppia...

Ci sono poi tutte quelle classiche opzioni cui la Epyx ci ha da tempo abituato nei suoi multi-evento: si può scegliere il numero dei giocatori, se fare tutte le gare o sceglierne alcune, se fare un po' di pratica o meno e, immancabile, la classifica dei record da guardare con orgoglio dopo una prestazione favolosa, che verrà comunque prima o poi battuta, ma i record sono fatti proprio per questo, vero?

ST

Il giudizio finale è la composizione del 96% che California Games merita in ogni caso con un 60% scarso relativo alla conversione. Il programma è lo stesso affascinante prodotto uscito due anni fa per il 64, purtroppo però da un 16-bit ci si aspettava una realizzazione decisamente migliore; la grafica è stata chiaramente migliorata, ma in quanto a giocabilità (Specie nel pattinaggio e nella corsa in BMX) non mi sembra proprio ci siano stati dei progressi, anzi! In ogni caso sono del parere che il programma meriti in ogni caso, di per sé, di essere acquistato.

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART. PROFESSIONAL

Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

COMPLETA DI CASSETTA PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage®

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEWSON'S

BATTLE VALLEY

Dopo i giudizi controversi di Astaroth, la Hewson ci riprova con una interessante variante del tradizionale shoot'em-up.

Accidenti. A furia di fare summit tra le due superpotenze per l'eliminazione dei missili intercontinentali, alla fine ci sono riusciti: tutti i missili a medio raggio sono stati distrutti assicurando un periodo di tranquillità al genere umano. E adesso su che cosa faranno i videogiochi?

Fortunatamente c'è un gruppo di terroristi internazionali che è riuscito a "salvare" due esemplari di quei missili in via d'estinzione e come ricompensa vuole che vengano liberati tutti i loro "colleghi" ingiustamente imprigionati. Beh, non è andata proprio così, ma qualunque sia la versione dei fatti se entro breve tempo non verranno esaudite le richieste dei terroristi, gli Stati Uniti faranno una brutta fine. Ed è qui che entrate in azione voi. Siete un mercenario assoldato dal servizio segreto statunitense incaricato di scovare ed eventualmente distruggere la base dei terroristi nel deserto, compresi i silos contenenti i missili. Avete a vostra disposizione un elicottero e un carro armato che potete guidare alternativamente. I due mezzi hanno caratteristiche diverse, il carro armato ha una maggiore potenza di fuoco ma se la strada è interrotta non può fare niente: si deve fermare. Al contrario, l'elicottero è in grado di agganciare oggetti, munizioni e carburante tramite il suo gancio estensibile. Ed è proprio tramite questo utile attrezzo che potrete agganciare provvidenziali assi di acciaio da utilizzare per riparare tratti di strada interrotti e permettere al carro armato di attraversarli. Infatti è quest'ultimo l'unico in grado di distruggere i silos in cui sono custoditi i missili a testata atomica. Contrariamente a quanto siete abituati a vedere, i vostri mezzi d'assalto non sono riforniti magicamente di una scorta infinita di missili e carburante, dovete tenere sott'occhio i rispettivi indicatori per non rischiare di rimanere "a secco". Durante il tragitto da percorrere prima di arrivare alla roccaforte dei vostri nemici, dovrete evitare decine e decine di missili che cercheranno di spazzarvi via dalla faccia della terra anzitempo, basi terrestri che non mancheranno l'occasione per spararvi addosso e altri pericoli ancora. Ma voi siete mercenari, l'importante è che vi diano il giusti compenso, la missione sarà compiuta!

Amiga ST

Dai, sentiamo, cosa volete che vi dica? Volete che vi dica che questo è un gioco fantastico con una grafica strabiliante e uno schema di gioco di prim'ordine come fa quell'altra rivista? Oppure volete che vi dica le cose come stanno, senza peli sulla lingua? Comunque resta il fatto che la Hewson ci aveva abituati troppo bene con i giochi precedenti, poi c'è stato Astaroth e adesso... beh, vedete un po' voi. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, mi pare di essere tornato indietro di cinque o sei anni quando giocavo a quei giochi impossibili da finire, dove venivo attaccato da tantissimi colpi contemporaneamente e non c'era modo di evitarli: un incubo! Oh sì, è realizzato bene, l'effetto parallattico quando si viaggia in elicottero è reso discretamente ma provate un po' ad accelerare la velocità del carro armato se proprio volete farvi quattro risate. Lo schema di gioco è probabilmente il più limitato che abbia mai visto dopo Space Invaders: tutto quello che dovete fare è evitare i colpi nemici, distruggere i nemici, e quando capita (e se sopravvivete) raccogliere armi, carburante o spranghe di ferro. Puah! Figuratevi che c'è chi spaccia questo gioco per uno shoot'em-up innovativo. Cosa avrà poi di innovativo? La musica? Ahahahaha! (risata del Joker nel film Batman), e quello lo chiamate sonoro? Mah, de gustibus non est disputandum. Guardatelo prima.

Globale 54%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

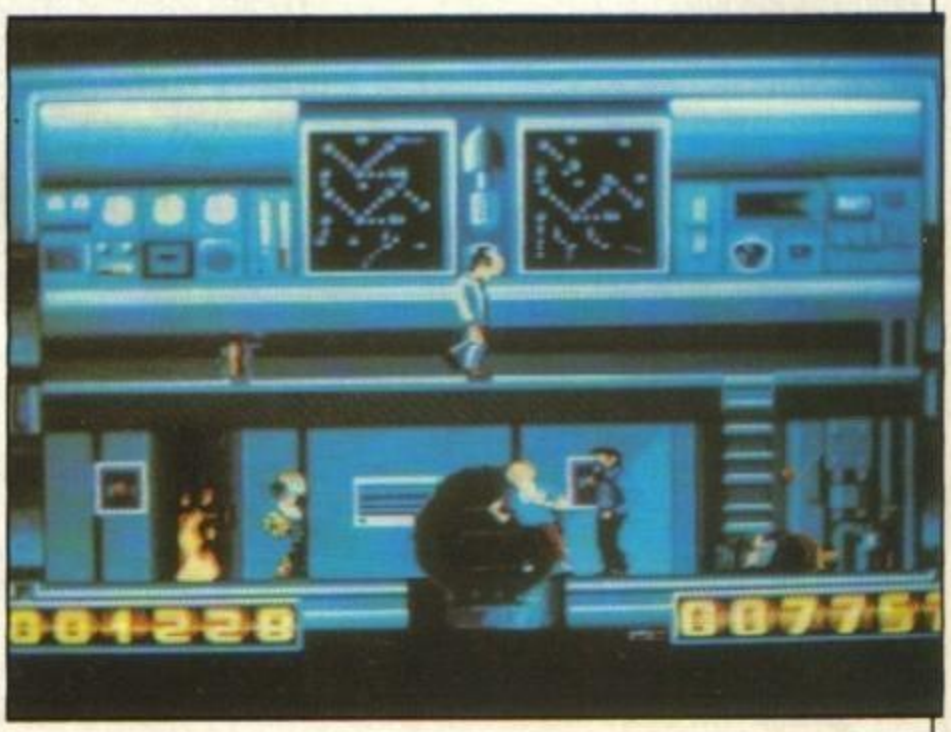
Review

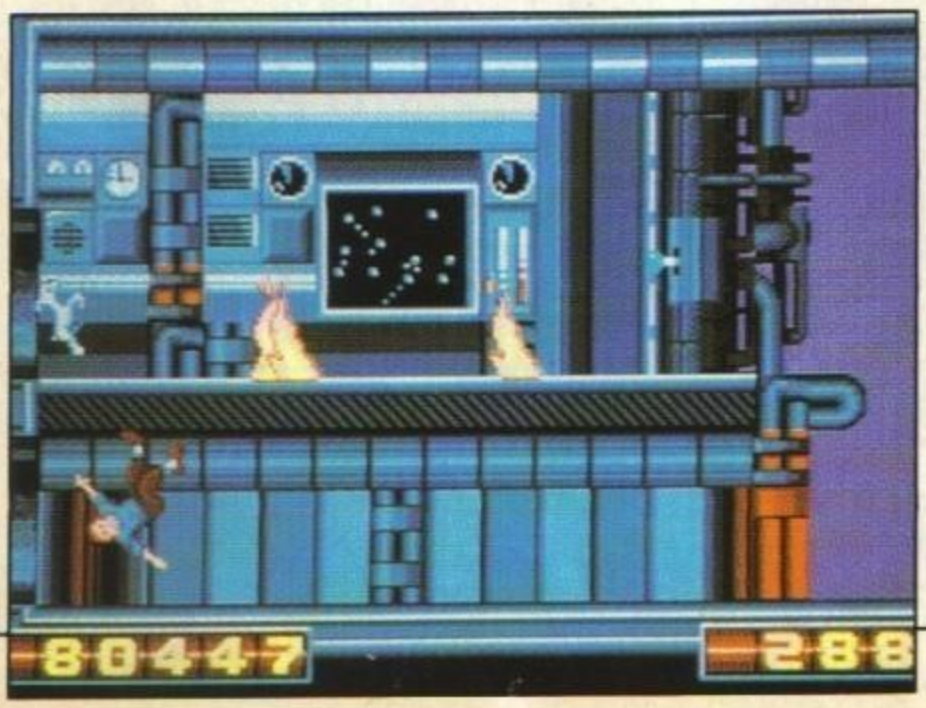
INFOGRAMES'

TINT TIN ON THE MOON

Essere delle star dei cartoni animati ha sicuramente i suoi lati positivi, riguardo alle vacanze però la situazione è meno piacevole. Orde di fans scatenati che assediano l'albergo (ma che cosa sto recensendo Tintin o Moonwalker?), continue richieste di interviste, pressanti domande di autografi, insomma trovare un po' di tranquillità non è certo una cosa semplice. Ed è così che Tintin e i suoi amici decidono che la meta ideale sarebbe proprio... la luna! (Per niente megalomani questi francesi, eh?).

Siamo a metà degli anni cinquanta, ed è in questo periodo che sono ambientate le avventure di Tintin & Co., uno dei più famosi cartoni animati francesi (anche perché non ne conosco altri).
In Italia non si può dire che la serie abbia mai goduto di una grandissima popolarità, credo che oggi non venga nemmeno più trasmessa (cosa che, se la memoria non mi inganna, parecchi anni fa avveniva regolarmente).
Ed è proprio per questo calo nell'audience che il nostro eroe sta attraversando un periodo di crisi e tutto il gruppo soffre con lui. Per attenuare lo stress si decide così di andare in vacanza in un posto tranquillo dove meditare sul futuro. Alla fine la decisione ricade, anche se non è proprio dietro l'angolo, sulla luna.
Tintin e soci chiedono un finanziamento al loro produttore per l'affitto del razzo, in cambio si rendono disponibili per i prossimi, eventuali, duecentocinquantasette episodi. Il produttore acconsente al finanziamento senza battere ciglio, ma sotto sotto sta mettendo a punto un piano veramente meschino: caricare sul razzo, ben nascosto, anche il famigerato Colonnello Jorgen, nemico di mille avventure.
Questo per trasformare la tranquilla vacanza ristoratrice in una nuova avventura mozzafiato in cui, vostro malgrado, anche voi sarete protagonisti.
La vicenda incomincia in un base missilistica dove si stanno effettuando gli ultimi preparativi prima del lancio, a pochi secondi dalla partenza arriva una macchina che trasporta i personaggi, non appena il gruppo s'imbarca inizia il conto alla rovescia e il razzo viene lanciato in orbita.
Il gioco è strutturato in cinque fasi composte tutte dalla medesima coppia di sezioni (in pratica voglio dire che gli schermi sono solo due), più la sequenza di atterraggio.
Ma andiamo con calma, non appena si abbandona l'atmosfera il razzo si trova ad affrontare uno stormo di meteoriti; oltre che evitare questi enormi ammassi di minerali spaziali dovete anche cercare di raccogliere dei globuli rossi e gialli, i primi vi faranno avvicinare alla meta, i secondi vi daranno dell'energia aggiuntiva. Vi consiglio vivamente di accaparrarvi fin dall'inizio quanta più energia potete perché non sarà più possibile farlo nella seconda sezione e nelle fasi sucessive la cosa si fa più difficoltosa per la maggior velocità delle meteoriti e per la minore quantità di globuli che passano.
Ad ogni modo, dopo aver raccolto una decina di globuli rossi, accedete alla seconda sezione in cui sarete impegnati all'interno del razzo.
A questo punto bisogna spendere due parole per l'equipaggio che è composto da Tintin (che controllerete voi), dal Professor Tornasole, dall'ingegner Wolf, dal Capitano Haddock e dal clandestino Colonnello Jorgen, senza dimenticare il cagnolino Milù.
Il vostro viaggio stellare è stato interrotto perché il Colonnello Jorgen ha disseminato delle bombe per il razzo, il vostro compito è molteplice in quanto dovete sia raccogliere le bombe prima che esplodano, sia proteggere i vostri amici da quel maniaco del colonnello che vaga sparando e legando tutti quelli che incontra, sia spegnere (con appositi estintori) dei piccoli fuochi accesi indovinate un po' da chi...(oltre che psicopatico è anche piromane!).
Quando avrete raccolto tutte le bombe, spento i fuochi, liberato i compagni e legato il pestifero colonnello (condizioni che non è molto semplice far avvenire contemporaneamente) avete terminato la seconda sezione e tornate nello spazio a schivar meteoroti. Questo fino a quando il Colonnello non si libera e





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nasconde altre bombe in un'altra sezione del razzo...
Dopo che avrete superato per cinque volte entrambe le fasi (che, come ho già avuto modo di dire, rimangono pressoché identiche per tutto il gioco, se si eccettua una maggior velocità delle meteoriti nella prima sezione e dei fondali differenti con qualche bomba in più nella seconda parte), arriverete finalemente all'orbita lunare. Rimane solo l'allunaggio finale che non presenta grandi difficoltà, mi ha fatto venire in mente Jupiter Lander, anche se è molto più semplice (cosa? Non sapete cos'è Jupiter Lander! E' stato uno dei primordiali programmi per Commodore 64, vi perdono solo perché allora né ZZAP!, e né, tantomeno, TGM esistevano).
Comunque se riuscirete ad allunare potrete finalmente indossare l'ingombrante tuta spaziale e scorrazzare saltellando fra i crateri. Come si dice, contenti voi contenti tutti!

Amiga

Ci sono giochi belli e giochi brutti. Ci sono poi anche dei giochi che non sono né belli né brutti, sono i giochi mediocri di cui Tintin è un tipico esemplare. La presentazione è discreta, la prima fase delle meteoriti non è eccezionale (ma avete presente l'introduzione di Blood Money cos'era?!), la seconda sezione è realizzata decisamente meglio anche se l'animazione e le collisioni lasciano forse a desiderare. Attenzione al manuale! Ho perso più tempo a verificare e dimenticare tutte le castronerie che c'erano scritte che finire il gioco. Mi sembra che si parli di personaggi che non ci sono, di bombe che devono essere espulse da fantomatici sportelli di cui non c'è nemmeno l'ombra, di possibile assenza di gravità, del cane che è l'unico che vi può far riprendere i sensi... Bah! Ad ogni modo il programma non è così malvagio. Bon Voyage!

Globale 62%

Ocean's BEACH VOLLEY

A una delle migliori squadre di pallavolo a coppie di Londra è stata offerta l'occasione che capita una volta nella vita: un viaggio gratis intorno al mondo.

L'unico problema è che deve battere ogni volta la migliore squadra del paese ospitante per poter accedere alle tappe successive nelle altre nazioni. La prima sfida si svolge a Londra, con il palazzo del Parlamento sullo sfondo e le guardie reali che fungono da segnapunti. Ci sono otto nazioni in tutto da visitare, inclusi paesi come l'America, la Russia, l'Egitto e la Francia. Per ogni paese esiste uno sfondo diverso, una difficoltà di gioco più elevata e una divertente sequenza introduttiva che mostra i due pallavolisti che giungono in territorio straniero. Questo se si gioca da soli; in alternativa, due giocatori umani possono sfidarsi in quel di Londra. Le regole della pallavolo sono piuttosto semplici: si segna un punto facendo colpire alla palla la superficie della metà campo avversaria, ma solo se si è in fase di battuta. Altrimenti si ottiene il servizio e l'opportunità di fare punti. Una volta che la palla supera la rete, può essere toccata solo due volte prima di essere rispedita al "mittente". Per vincere la partita bisogna segnare sette punti con un margine di vantaggio di due. Nelle partite contro il computer c'è anche un tempo limite, il cui esaurirsi è scandito dalle note di un motivetto rock. In effetti anche in questa pallavolo simulata la giocabilità è immediata.
Per servire si preme il pulsante di fuoco, lanciando la palla in alto, poi di nuovo il pulsante di fuoco per colpire la sfera. Appena la palla supera la rete (in un senso o nell'altro) lo schermo si sposta per seguirla, e quando torna indietro vi viene dato automaticamente il controllo del giocatore più vicino ad essa. A meno che stiate bloccando una schiacciata (cioè stiate "facendo il muro", in 'pallavolese'), la vostra prima mossa sarà semplicemente quella di mantenere la palla in aria, il che vi darà tempo di scegliere la posizione idonea di respinta. Agli inizi, il semplice mantenere la palla in aria sarà sufficiente a tenervi occupati, ma più il gioco va avanti, più si rendono necessari trucchi e tattiche. E' perfettamente possibile dirigere la palla quando la colpite, ma farci la mano richiede un po' di pratica.

Amiga

Finalmente un bel gioco di pallavolo senza rischiare di prendersi la sabbia negli occhi! A parte gli scherzi, in questo gioco c'è tanta competizione, divertimento, e giocabilità. Gli sprite sembrano i personaggi di un cartone animato. Otto livelli di buon gioco che personalmente vi consiglio.

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPYX/US GOLD'S

THE GAMES - SUMMER EDITION

L'estate è abbondantemente terminata, per le prossime olimpiadi bisogna aspettare Barcellona '92, ed ecco che la EPYX arriva con la sua ultima fatica dedicata alla più recente edizione dei giochi olimpici che si sono tenute a Seoul due anni fa.
In quanto a tempismo non ci siamo proprio, almeno vediamo se il prodotto ha le caratteristiche per inserirsi in zona medaglia, dopo che le versioni a 8-Bit del gioco potevano appetire al massimo ad un premio di consolazione, altro che la gloriosa medaglia d'oro di ZZAP! (Che fu degli ormai leggendari World & California Games).

L'olimpiade è il momento culminante nella carriera di un atleta, ci si allena duramente per quattro anni attendendo il fatidico giorno in cui conquistare quella tanto agognata medaglia che consente di ottenere un posto di rilievo nella storia dello sport.
L'anno è il 1988 e le competizioni avranno luogo a Seoul, capitale della Korea del Sud. Ad introdurci brevemente il paese che ospita la manifestazione c'è la cerimonia di apertura con una rapida panoramica delle immagini più significative degli usi e costumi locali; ma non c'è tempo per le divagazioni e si piomba così nello stadio di atletica per l'inaugurazione.

A questo punto compare una piantina dettagliata del comprensorio sportivo con evidenziati tutti gli stadi e palazzetti adibiti alle varie discipline. Cliccando su uno ognuno dei simbolini che rappresentano le varie discipline potrete fare un po' di pratica, altrimenti passate al menu principale.
Da qui potete vedere i record del mondo e iniziare la competizione vera e propria. Ogni giocatore sceglie il proprio Stato e può sentirne l'inno nazionale, dopo di che si ritorna al villaggio per scegliere le gare e l'ordine in cui affrontarle.
Vediamo comunque in dettaglio le varie prove, commentandole anche una per una.
Visto che, come appena detto, non c'è un ordine prestabilito iniziamo con le peggiori che sono, a mio avviso (De gustibus... Ndr), quelle che si tengono nello stadio principale e cioè i 400 metri ostacoli e il salto con l'asta. La prima non aggiunge niente a quella che era grossomodo la medesima prova nel Decathlon su Atari VCS, anzi ci perde in giocabilità... La seconda invece presenta una visuale differenziata che mostra prima la rincorsa e poi la fase conclusiva, anche qui sembrerà incredibile ma non tiene il confronto con il primo Summer Games 8-Bit. Per tirarci sù il morale passiamo al tiro al bersaglio che, anche se non con grande originalità, è realizzato in modo abbastanza soddisfacente sia sotto l'aspetto grafico che quello della giocabilità. Arriviamo adesso alla ginnastica che ho particolarmente apprezzato perché molto innovativa, vi basti sapere che le discipline sono gli anelli e le parallele asimmetriche. Ma torniamo su livelli infimi con il ciclismo, la pista potrebbe dare l'impressione di essere fatta bene, peccato che le biciclette sembrano galleggiare nel vuoto, una prova che non coinvolge assolutamente, al limite sconvolge...
Il livello cresce, anche se non di molto, spostandoci in piscina per i tuffi. Già il fatto che lo sprites non si immerge nemmeno del tutto, ma rimane con i polpacci fuori dall'acqua mi ha messo in guardia, poi quando il primo giudice mi ha dato 10 e il secondo 3.2 mi sono chiesto su quali parametri è basata la votazione (La risposta mi ha fatto venire in mente uno dei pochi comandi basic che conosco: random!).
Chiudiamo con il lancio del martello che mi ha mandato su tutte le furie. Perché? Ma perché è come sarebbe dovuto esse-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re tutto il gioco, anche se la grafica non è ancora il massimo la gara è molto giocabile e ben animata lo schermo cambia dopo il lancio e, soprattutto, ha quei tocchi umoristici che avevano caratterizzato le produzioni dei tempi d'oro (Se non lanciate il martello in tempo vi si arrotolerà attorno al corpo fino a colpirvi in testa, oppure se sbagliate l'inclinazione sembra che esca dallo schermo e che vi venga addosso, ecco che ti riconosco EPYX!).
Detto questo bisogna anche aggiungere che tutte le gare sono precedute da delle immagini sul tabellone luminoso che non sono niente male. Così come va anche il giornale sportivo del luogo che vi dedica la copertina dopo una prestazione di rilievo, ma non montatevi troppo la testa.

Amiga

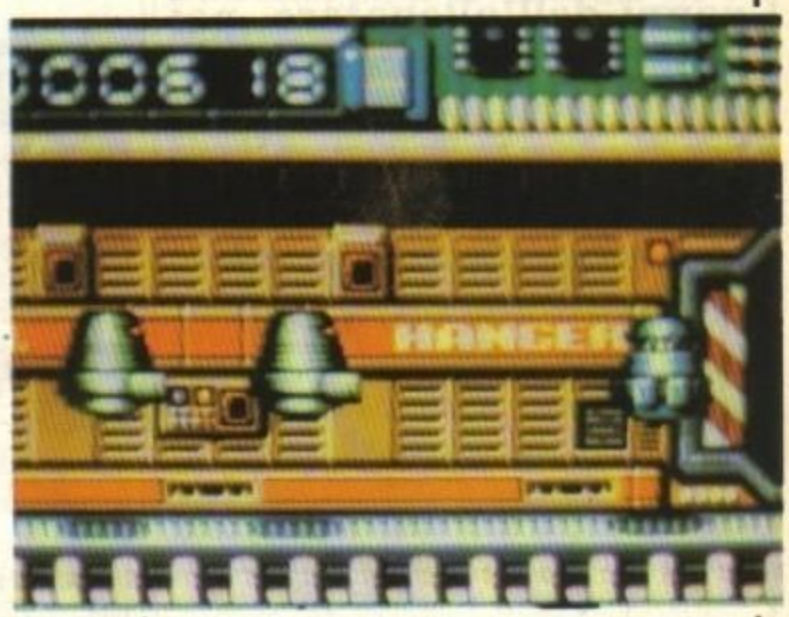
Sono uno dei più grandi fan della Epyx fin da quando uscì più di cinque anni fa con Summer Games (Ci ho passato giorni e notti, vi dico solo che all'asta facevo 5.80m e i piattelli ne prendevo 25 su 25!), i prodotti hanno seguito poi una parabola crescente che ha avuto il suo vertice con California Games. A questo punto è però subentrata una crisi che ha corrotto completamente tutte le produzioni seguenti per arrivare alla versione invernale dei giochi che non è certo stata una parentesi troppo esaltante. Quando ho saputo della prossima pubblicazione di Summer Edition ho sperato che la casa americana avesse finalmente superato il momento di crisi, la versione 8-Bit però non ha fatto che peggiorare le cose, non mi rimaneva che attenderla qui su TGM per la prova del fuoco. Aimhè! Ancora una volta un programma che si risolve in fumo, e dire che la presentazione era buona, l'idea del comprensorio visto dall'alto altrettanto, le immagini digitalizzate sul tabellone davano un tocco di classe, ma, tranne un paio di eccezioni, le gare in sé...

Globale 68%

HEWSON'S

STEEL

Cosa succede quando un budget per C64 viene convertito per i computer a 16-bit.



L'azione si svolge all'interno di un massiccio complesso di stanze e corridoi (il paradiso per i mappatori esperti), popolati da un'infinità di robot non del tutto cattivi, ma che se vengono ostacolati diventato pericolosi e possono causare gravi danni. Voi pilotate un piccolo robot mobile che fluttua a mezz'aria ed è in grado di sparare un raggio laser. Il vostro compito è di gironzolare apparentemente senza motivo attraverso il suddetto complesso di stanze e cercare otto cartucce necessarie per portare a termine il gioco. Tutto qui, una volta iniziata una partita vi ritrovate nel bel mezzo di un corridoio con robot che vi attaccano da destra e da sinistra. Che fare? Sparando un po' a casaccio vi servirà a togliervi d'impaccio per questa volta ma il pericolo resterà in agguato. Riuscirete a recuperare le otto cartucce prima che la vostra riserva di energia si esaurisca sparando all'impazzata o andando addosso ai vostri simili? Forse non avremo mai la risposta a questa domanda comunque tutto quello che dovete fare è andare a spasso per le stanze, disattivando i terminali malvagi e ottenendo utili informazioni da quelli amici. Per disattivare un terminale è necessario vincere a un sotto-gioco. Questo giochino consiste in una fase "alla breakout" in orizzontale che sembra molto l'ultimo livello di Phoenix (per chi se lo ricorda) e il vostro scopo è di rompere il bus dei dati distruggendo prima tre strati di barriera rotante. Potrebbe anche capitarvi che appaia un'icona contraddistinta da una lettera: raccoglierla potrebbe significare ottenere l'autofire oppure la diminuzione del tempo a disposizione per completare il sotto-gioco.
Se vi dovesse capitare di trovarvi in una stanza con una cartuccia un indicatore lampeggerà prontamente e sporadicamente potrebbe anche essere utile fare rifornimento di carburante al più vicino distributore (tanto il pieno è gratis!) che è riconoscibile dalla presenza nel pannello principale di un indicatore simil-oscilloscopio. Volete saperne di più? Peccato che sia tutto qui.

Amiga ST

Francamente l'effetto che mi fa la pubblicazione di una conversione da budget su C64 a gioco per 16-bit non è positivo. Sembra un po' il voler mettere sul mercato un gioco tanto per farlo, quasi per necessità. Secondo voi ha senso convertire un budget e renderlo un gioco per Amiga o ST al giorno d'oggi? Fosse almeno un gioco con un minimo di profondità! E invece è un banalissimo arcade-adventure a ricerca d'oggetti come ce ne sono a decine — e migliori. Gli unici pregi della versione C64 erano il prezzo e la grafica metallica (da cui il nome) in alta risoluzione. Nessuno si sarebbe scandalizzato nel sentir dire che si trattava di un esercizio di progettazione grafica attorno al quale è stato creato un gioco, ma a prezzo di budget e su C64. Su computer a 16-bit, con la potenza grafica che tutti conoscono, è tutto un altro discorso. Comunque il prezzo è da budget, e tanto vale.

Globale 58%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

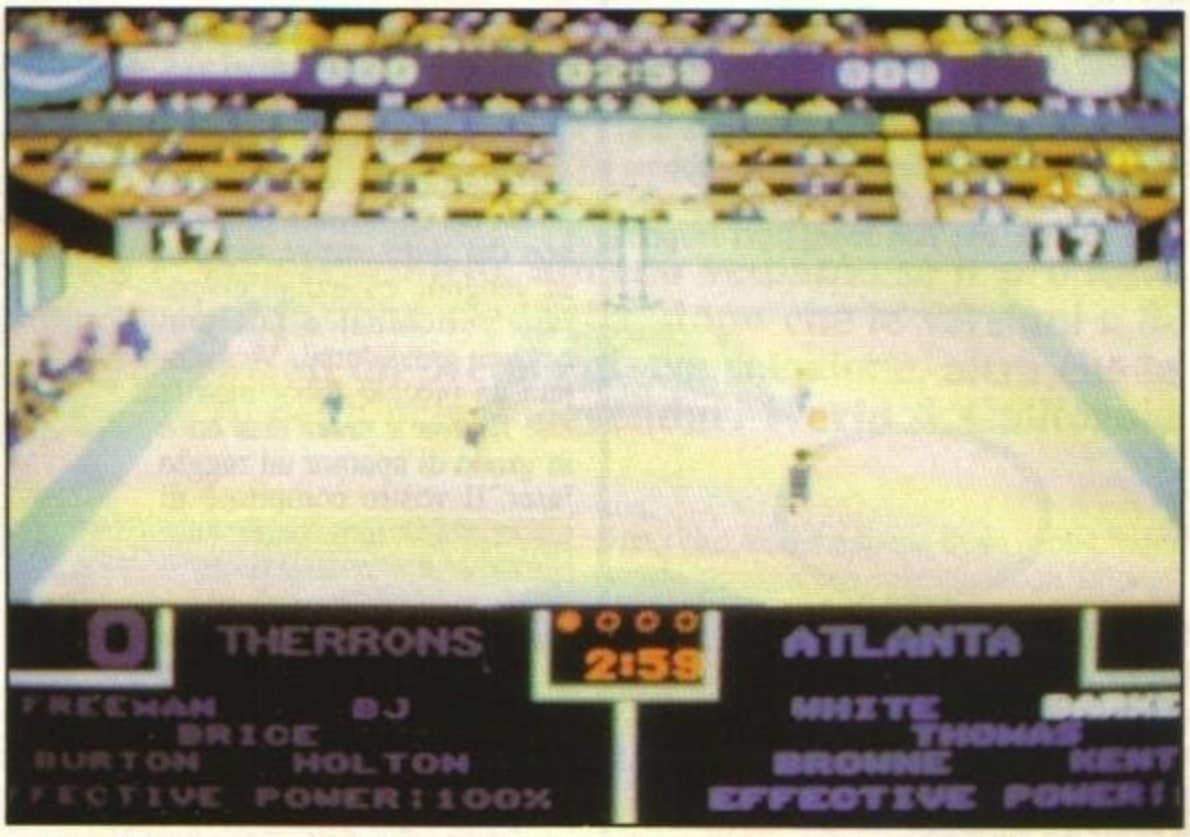
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

SPORTTIME/MINDSCAPE'S

OMNI-PLAY BASKETBALL

Ora siete il presidente della squadra, un secondo dopo dovete indossare i panni dell'allenatore, poi subito in campo come giocatore, ci manca solo che vi facciano fare anche la ragazza pon-pon per ritirarvi tranquilli: questo sport non potrebbe offrirvi niente di più!



Anche se questo vi potrebbe procurare delle terribili crisi d'indentità in questa simulazione non si vuole dare spazio solo alla componenente puramente dinamica (la partita vera e propria, tanto per intenderci). Ma il programma (e tutta la serie OMNI-PLAY ricalcherà questa traccia) vuole farvi partecipare attivamente a ognuna di quelle fasi che consentono poi alla squadra di scendere in campo, questo facendovi fare la parte del presidente, poi quella dell'allenatore e quindi quella dei giocatori.
Bisogna inoltre aggiungere che i due dischetti che avete sotto le mani non sono altro che il primo ingranaggio di un complesso sistema che verrà progressivamente completato dall'aggiunta di altri campi di gioco, di altre squadre, di altre categorie (dal livello amatoriale a quello universitario per arrivare all'NBA), e, soprattutto, dalla futura possibilità di modificare la prospettiva di gioco.
Tralasciamo ad ogni modo tutto quello che non c'è ancora (nei videogiochi è sempre auspicabile attendere di avere il prodotto ultimato), e soffermiamoci dunque su quanto è già disponibile.
Il primo menù non risulta quindi di grande utilità, infatti fra tutte le opzioni possibili ce ne è solo una utilizzabile (devo dire che la cosa mi ha lasciato un po' l'amaro in bocca, anche se poi così faranno pagare tutti i dischi aggiuntivi mi sembra una strategia di mercato alquanto dubbia, ndr). Ad ogni modo la scelta ricade inevitabilmente sulla lega privata della Sportime, la visuale presenta una metà campo alla volta, vista perpendicolarmente rispetto alla linea di centro campo.
Caricata la seconda parte si accede a un menù composto da parecchie e interessanti opzioni; fra queste spiccano tutte quelle "ricapitolative" con la lista di ogni risultato, classifica e parecchie statistice. C'è poi la possibilità di migliorare la squadra o con allenamenti intensivi o acquistando dei nuovi giocatori dalle serie minori (facendo sempre attenzione a far quadrare il bilancio).
Fatte le proprie scelte si accede al menù che precede la partita in cui si scelgono i colori, la durata, i controlli e altre cosuccie di minor imporanza.
Se avete deciso di controllare anche l'allenatore vi troverete a questo punto a impostare tecnicamente la vostra squadra, questa parte risulterà una delle più delicate in assoluto e vi consiglio per questo di consultare a fondo il manuale.
Dopo aver deciso gli schemi di gioco avete un'ultima possibilità, almeno fino al timeout successivo, per rivedere la squadra e apportare eventuali modifiche introducendo dei giocotori dalla panchina (tirandone chiaramente degli altri fuori dalla mischia, non vale giocare in dieci!). Fatto anche questo siete in campo a cercare di meritarvi gli applausi del pubblico.
E con questo concludo comunicandovi che il programma prevede anche la possibilità di assistere a un mini-show televisivo con i due telecronisti dell Sportime che scambiano qualche battuta sulla partita, ad ogni modo per "tagliarli" è sufficiente premere un tasto, peccato solo che questo avvenga unicamente sui computer!

Amiga

Si può definire un prodotto discreto. Il suo pregio più grande è quello di unire insieme una componente "manageriale" a quella più comune della partita vera e propria. Paradossalmente però il suo limite è proprio questo, il fatto di non essere "né carne né pesce", infatti non ha niente a che vedere con Football Manager per quanto riguarda la prima fase e neanche la sezione più propriamente "arcade" è qualche cosa di sensazionale. In definitiva il voto è la somma di due programmi mediocri, che però uniti insieme omogeneamente danno un buon risultato.

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS — TUTTO QUANTO FA NOTIZIA

ALL'ULTIMO iSTANTE...

Nelle pagine di questo numero troverete un articolo sul PC Show, ma questa notizia è riservata allo spazio NEWS: è stato finalmente presentato, in occasione della mostra, l'Atari STE (e qualcuno dice ancora che non esiste; NdR) — a 499 sterline dovrebbe rappresentare il successore del 1040, sostituendolo sul mercato.

La nuova macchina monta 1Mbyte di RAM, un blitter (esultate, graficofili!), una palette di 4096 colori (contro i 512 dell'ST 'tradizionale'), un nuovo chip sonoro stereo capace di produrre campionamenti di qualità simile a quelli ascoltati finora solo sull'Amiga, scrolling hardware e due porte joystick aggiuntive fuori standard.

I miglioramente all'hardware consentiranno una maggiore velocità dei elaborazione grazie all'azione dei chip dedicati (se non si ripete la 'noncuranza' dei programmatori mostrata sull'Amiga). Tuttavia, qualcuno ha espresso dei dubbi sul fatto che il software possa subire un miglioramento grazie all'estensione della palette cromatica, visto che l'STE sarà limitato — come il suo predecessore — ai soliti 16 colori per volta.

L'Atari ha rivelato che almeno 30 software house hanno promesso del software capace di portare alla luce le capacità extra dell'STE.

Durante lo show è stato anche annunciata la linea TT: il modello base di questa fascia è una macchina a 32 bit ed offre una piena compatibilità verso il basso (ovvero verso la fascia di modelli precedenti).

Questo nuovo modello avrà un prezzo che si aggirerà sulle 2000 sterline e sarà dotato di un hard disk da 30Mb, 2Mb di RAM, una palette di 4096 sfumature e la capacità di gestirne

Un'inquadratura 'ravvicinata' per evidenziare la piccolissima 'E'

256 contemporaneamente. Il modello TT/X include un hard disk da 40Mbyte, 4Mbyte di RAM e permette di utilizzare tranquillamente il sistema operativo Unix — tutto questo ad un prezzo non proprio accessibilissimo di 3500-4000 sterline.

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:
⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Libri di consigli & suggerimenti

Adv. dungeons & dragons	tel.
Masters collection/Epyx	19.000
Neuromancer	19.000
Quest for clues II	39.000
Ultima IV	19.000
688 Attack sub	19.000

Amiga

Action fighter	39.000
Altered beast	49.000
Archipelagos	69.000
Astaroth	29.000
Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Castle warrior	29.000
Dynamite dux	49.000
F16 Falcon: mission disk	39.000
Fiendish Freddie's	49.000
Future wars *	**29.000**
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	25.000
It cames from the desert	tel.
King quest III	69.000
Lancaster *	**19.000**
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Photon paint 2.0	215.000
Power struggle	29.000
Red lightning	69.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
Contiene T-Shirt	
Shinobi	29.000
Sleeping gods lie *	49.000
Space ace	tel.
Space quest II	69.000
Star wars trilogy	29.000
The games: summer ed.	25.000
Triad vol. 2	39.000
Vigilante	25.000
Virus killer *	29.000
Xenon II	39.000
1943 Midway	18.000

Apple IIe, IIc Disco 5"

Space quest II	69.000
Test drive	59.000

Atari st

Barbarian II *	39.000
Blood money	49.000
California games	29.000
Castle warrior	29.000
Dynamite dux	39.000
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	29.000
Leisure suit Larry	69.000
Manhunterll (S.F.)	59.000
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Police quest	69.000
Rainbow warrior	59.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	tel.
Shinobi	29.000
Speedball	49.000
Virus killer	tel.
Xenon II	39.000

Macintosh

Graphicworks 1.1	249.000
Pc tools/mac	150.000
Space quest II	69.000
Studio/1	250.000
Super hang-on	79.000

Ms-dos Disco 5"

Action fighter	39.000
Add: curse of the azur	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Heavy metal	79.000
Instant facilities locator	55.000
Richiede Flight Simulator 3.0	
Millenium 2.2	49.000
Oil imperium	49.000
Paper boy	29.000
Sword of aragon	69.000
Test drive II	59.000
Data disks	tel.
Virus killer *	tel.

Dal 15 Novembre a Natale in ogni pacco c'è uno splendido regalo! Auguroni da SoftMail.

Ms-dos Disco 3"&5"

Leisure suit Larry II	69.000
Manhunter II (S.F.)	69.000
Napoleon in Russia	69.000
Pc tools deluxe 5.5	199.000
Reach for the stars	59.000
Space quest III	79.000

Ms-dos Disco 3"

Paper boy	29.000
Virus killer *	tel.

Multi-formato Disco 3"

Populous data disk * Amiga/Atari ST	25.000

Buono d'ordine da inviare a:
Lago Divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
SPACE ACE	D	AMIGA	83'000
TGM		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	88'000

[X] Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSI ❑ Mastercard ❑ Visa ❑ AmericanExpress
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome MARRO MARIANNA
Indirizzo VIA GENOVA Nr. 1
CAP 12015 Città LIMONE P.TE Prov. CN Tel. 0171-927625
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

CHE FINE HA FATTO RAINBOW ISLAND?

Qualcuno comincia a chiedersi dove sia finito questo stupendo gioco... un uccellin ci ha confessato che i pirati cominciano già a diventare nervosi.
Beh, la verità è che nessuno conosce la data in cui Rainbow Islands verrà commercializzato, e non si sa nemmeno se conserverà la sua forma attuale (quella in cui noi di TGM siamo riusciti a giocarlo... eh, eh). Il produttore della versione per sala giochi, la taito, ha impedito la commercializzazione di questo seguito di Bubble Bobble da parte della MicroProse con la giustificazione che i diritti di vendita erano stati ceduti alla Telecom Soft, senza cioè nessuna clausola per un uso da parte di 'terze parti' commerciali.
La MicroProse intanto cerca di tenersi stretto il codice sorgente aspettando che la situazione si risolva. Questo potrebbe significare che la Taito decida di concedere ad altri la licenza. Una volta tanto che TGM si era accaparrato l'esclusiva di un videogame da recensire, va a finire che la recensione potrebbe essere 'riscritta' perché il gioco subirà delle modifiche... bah!

... appuntamento al prossimo numero con altre News (più abbondanti, si spera...) **BDB**

CENTRO SOFT

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI

VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per
corrispondenza

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

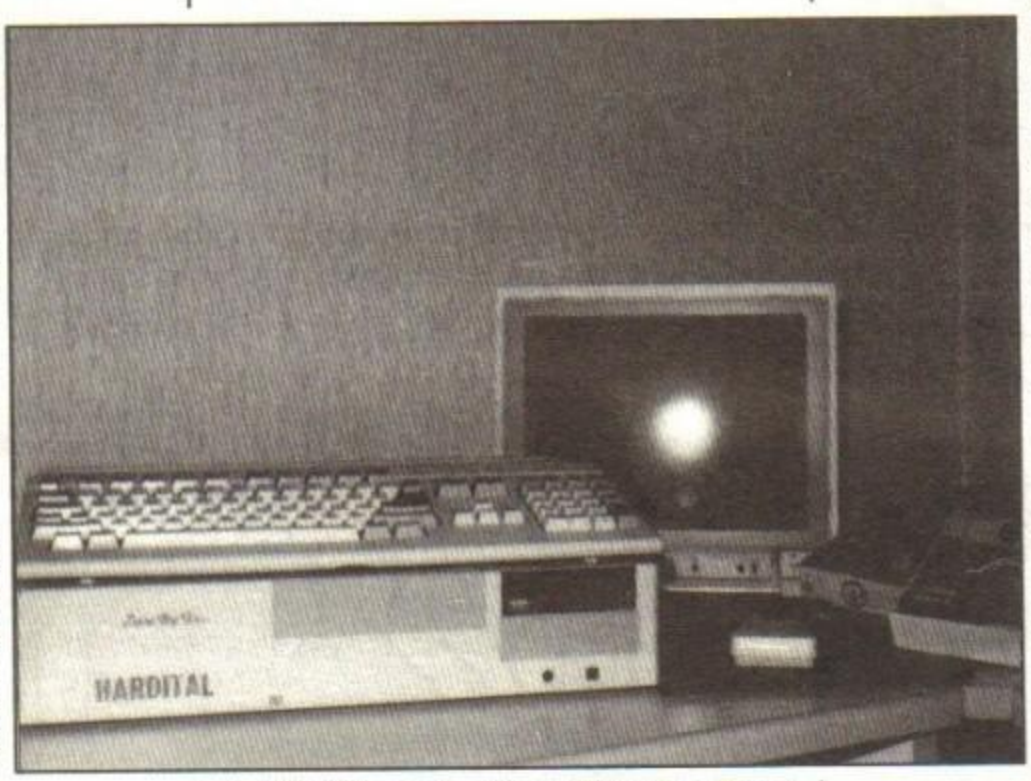
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL SOGNO DEL 500 E' TUTTO ITALIANO

La maggior parte dei possessori di Amiga utilizza un 500 sognando un 2000, questo perché il grosso vantaggio del 2000 è la maggiore espandibilità. E allora, come si fa?

I cataloghi della Commodore e di molti costruttori indipendenti sono affollati di schede di ogni tipo, adatte alla collocazione nel capace interno del "cabinet" del 2000. E' oramai chiaro oltretutto, che il mercato professionale è "maturo" nei confronti dell'A-2000 e si sta evolvendo necessariamente verso una sempre maggior produzione dedicata a questa macchina.
La scelta iniziale riguardo al computer da acquistare è però, troppo spesso causata dalla dittatura del vile denaro e, se crescono le esigenze, può presentarsi la necessità di un "upgrade" verso l'Amiga più grande.
Ma la spesa è purtroppo, piuttosto elevata: la somma destinata al 2000, sommata al prezzo di qualche scheda è capace di infliggere duri colpi anche ai portafogli più forniti. Fortunatamente si è recentemente proposta una geniale alternativa; considerando infatti che il 500 non ha differenze funzionali rispetto al 2000 e che è capace di trasferire tutti i dati provenienti dai propri chip sul bus laterale a 86 pin, è stato facile approntare un'interfaccia che permette di collegare le schede compatibili A-2000 al piccolo di casa Commodore.
Il nome completo di questa interfaccia è ZORRO BIG BLUE BUS, strano nome ma azzeccato, Zorro è infatti il nome degli slot standard A-2000 mentre Big Blue è il soprannome dell'IBM PC (infatti la Zorro Big Blue presenta sei connettori a pettine tre Zorro e tre compatibili PC). Viene venduto anche il contenitore nel quale posizionare questa scheda (in due versioni uno per A-500 e un altro per A-1000) che può contenere inoltre : 2 drive da 3&1/2 , uno da 5&1/4, una ventola e un trasformatore da 40 Watt (se si decide di montare l' Hard Disk).
Sembrerebbe l'uovo di Colombo, e infatti lo è, funziona alla perfezione e l'unico appunto che possiamo rivolgerle è dovuto al fatto che, per ragioni di trasmissione di segnale, si è costretti a mantenere molto corta la distanza tra il bus e gli slot, perciò la Zorro va posta immediatamente sotto l'Amiga e l'altezza della tastiera sale notevolmente (circa 15 cm.), rendendo un po' meno agevoli le operazioni di digitazione.
Ma a conti fatti, questo piccolo difetto passa in secondo piano quando viene considerato il prezzo, che è di sole L.180.000 per lo Zorro Big Blue Bus e L.150.000 per lo chassis metallico, proprio poco paragonato alla differenza di prezzo che sussiste tra il 500 ed il 2000.
Questa interfaccia è la soluzione ideale per i possessori di Amiga 1000 che potrebbero finalmente colmare il buco esistente tra il primo Amiga e il suo successore professionale A-2000, senza oltretutto alcun peggioramento estetico e funzionale (come invece avviene nel caso del 500) in quanto lo chassis si colloca al di sopra del 1000 e ciò porta solo a un necessario rialzo della posizione del monitor, che non dà alcun fastidio.
Consigliata comunque agli utenti di A-500 che volessero sfruttare a pieno le possibilità offerte dall'Hardware con una spesa limitata, che ne implica ovviamente altre, in quanto non avrebbe senso comprare la Zorro e non espanderla poi in seguito, ma ne vale certamente la pena se si sorvola sul non molto "dolce stil novo" che ispira il 500 con la Zorro.



SEGRETI SVELATI

Il box metallico che contiene la Zorro ha le dimensioni di circa 46x37x15 cm. ed è verniciato in beige Amiga. Sulla faccia superiore è presente una feritoia da cui fuoriesce il connettore da agganciare al bus del 500, sul lato posteriore sono presenti i fori per l'aggancio del trasformatore e della ventola, le feritoie di raffreddamento e le tipiche guide per le schede A-2000. Sul frontale del cabinet sono presenti oltre alle sedi per i drive (chiuse da mascherine di plastica se non sono presenti gli stessi) il foro per il led di accensione e per quello dell' Hard Disk.
All'interno dello chassis troviamo i telaietti atti a sorreggere i drive e finalmente, sulla sinistra, la scheda Zorro Big Blue bus montata in verticale (in quanto 3 schede occupano meno una affianco all'altra che in altezza); le piste della scheda sono pulite e lasciano intendere un'accurata progettazione e ottimizzazione, i connettori sono sicuri e resistenti.
Un particolare importante è che il connettore del 500 viene replicato all'interno della Zorro per consentire l'aggancio di eventuali schede acceleratrici.
Un'ultima annotazione, la Zorro Big Blue è un prodotto completamente made in Italy e questo implica, oltre a un basso prezzo, che per qualsiasi difetto o malfunzionamento possiamo contare su un intervento immediato e sicuro, cosa che non possiamo certo dire per altre interfacce Amiga fabbricate all'estero.

Per ulteriori informazioni:
Digimail S.r.l.
Via Coronelli 10
20146 - Milano
Tel. 02-426559

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

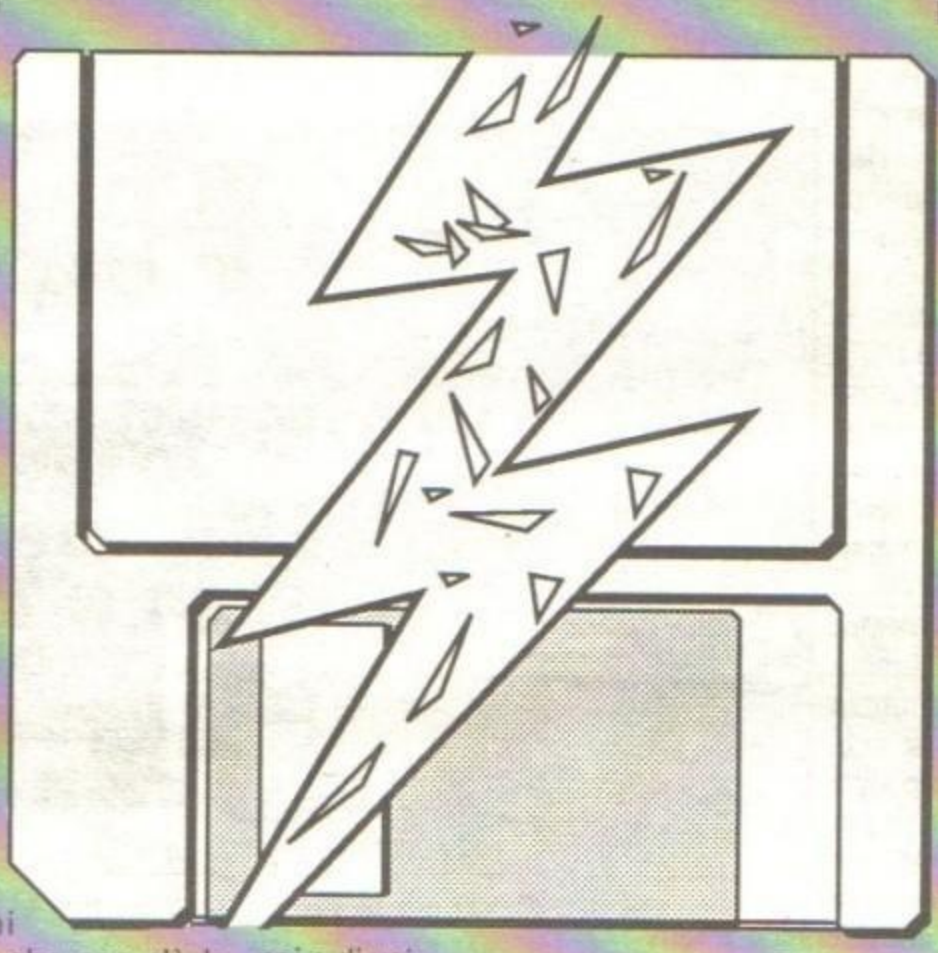
BELLI, E NON LI VEDREMO PIU'

di Stefano Gallarini

In redazione giungono sempre tante telefonate, lettere, polemiche e consigli. Molti di voi chiedono delucidazioni sul nostro pensiero nei confronti della pirateria, altri dichiarano di avere solo ed esclusivamente giochi piratati, altri ancora si dichiarano pirati loro stessi.

"Ecco che quindi ci stiamo dirigendo verso un mercato sempre più scadente poiché la pirateria si fa sempre più pesante..."

Io non voglio star qui a parlare ancora una volta di pirateria e affini, ma mi limiterò a porre un quesito che mi è saltato in testa in questi giorni. Molti di voi avranno acquistato Shadow Of The Beast, il capolavoro firmato Psygnosis ambientato in uno scenario dotato di ben 13 livelli di scrolling parallattico e armonizzato da David Whittaker con suoni incredibili creati da un M1 Korg. Altri l'avranno acquistato piratato e si saranno accorti che il gioco è composto da 3 dischi piuttosto che 2, che non c'è la maglietta (allegata invece nelle confezioni) e che a volte i caricamenti sono strani e bizzarri. Ma a parte questo tutti si saranno resi conto della qualità del programma in sé stesso.



Io non voglio star qui a discutere sulla bellezza o meno del soggetto, ma è indubbia la qualità che ci offre la versione Amiga (quella ST sarà indubbiamente diversa perché non può fare uso delle medesime routine hardware).

Il progetto Beast è durato 9 mesi e i programmatori della Reflections, Martin Edmondson e Paul Howarth - rispettivamente 21 e 20 anni - hanno dato prova di grande professionalità e capacità.

Detto questo parliamo invece di Dragon's Lair, il capolavoro di Don Bluth, ex disegnatore Walt Disney, trasportato da videodisco ad Amiga con grande successo. Sei dischetti colmi di grafica e sonoro digitalizzato che hanno lasciato di stucco molti di noi e di voi.

Ecco, due esempi di programmi professionali, due esempi di software caro: 69.000 per il primo e un minimo di 75.000 per il secondo. Eppure due giochi molto venduti perché, come dico sempre, un buon software si acquista originale, e non c'è dubbio.

Ma il problema, e la polemica, sta proprio nella pirateria, o meglio, nell'acquisto dei programmi piratati. Perché programmi come Dragon's Lair o Beast possano essere creati bisogna investire parecchi milioni di lire e se non vengono vendute una certa quantità di copie, non si hanno più soldi per fare cose simili o migliori. Quindi se non si acquistano le copie originali non si dà alle software house la possibilità di andare avanti e investire in tecnica e professionalità.

Ecco che quindi ci stiamo dirigendo verso un mercato sempre più scadente poiché la pirateria si fa sempre più pesante. La Ready Soft, per esempio, ha venduto abbastanza copie di Dragon's Lair per produrre Space Ace. E vi ricordo che nella traccia zero del gioco c'era un appello ai pirati che chiedeva, qualora fossero riusciti a sproteggere il gioco, di non metterlo subito in circolazione ma di lasciar passare almeno tre mesi.

I programmatori della Reflections, invece, hanno dichiarato che finito un nuovo prodotto sempre per la Psygnosis, non produrranno mai più nulla per Amiga o Atari ST e si dedicheranno alle console. Questo proprio per un fatto di pirateria.

"Nessun programmatore gradisce perdere mesi e mesi di lavoro per vedersi rubare tutto lo sforzo", dicono, e questo dovrebbe farvi pensare.

Se allora il software per i 16 bit dovesse malauguratamente diventare tutto scadente, riguardate la scatola dei vostri dischetti blu con l'etichetta scritta a mano, e pensate al contributo che avete dato anche voi a tanta scarsa qualità, e non lamentatevi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sempre più sofferti, arrivano ancora una volta gli

A.J.'S PLAYING TIPS

STRIDER

U.S. Gold/Amiga

C'è un sistema facile facile per eliminare il mostro finale del primo livello. Quando l'enorme millepiedi vi si avvicina, fate la scivolata continuando a sparare. Il mostro subirà il colpo ma voi no. Questo perché mentre fate la scivolata non c'è rilevazione di collisione. Per quanto riguarda invece lo scimmione dell'inizio del secondo livello, non fatelo entrare completamente nello schermo, fate apparire solo il pugno d'acciaio e colpitelo ripetutamente con la spada laser. Ben presto salterà in aria lanciandovi liberi di passare.

Riccardo "Mad Max" Vettori — MILANO

EXOLON

Hewson/Amiga

Nel tabellone dei punteggi digitate AD ASTRA per vite infinite.

HYBRIS

(Discovery Software/Amiga)

Caricate il gioco e aspettate che venga visualizzato il tabellone dei punteggi. Digitate COMMANDER e premete FIRE per iniziare a giocare. Durante la partita premete F10, la vostra astronave dovrebbe lampeggiare. Questo significa che siete invulnerabili e avete smart bomb infinite. Premete i tasti funzione dall'F2 all'F6 per ottenere uno dei dei cinque differenti componenti della vostra astronave. Inoltre premendo F9 passerete direttamente al livello successivo.

ALEX COMPUTER MAIL SERVICE

A2000 L. 2.250.000
PC40 III L. 3.880.000

TEL.011/7730184

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

AMIGA

ARCHIPELAGOS	L. 69.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
NEW ZEALAND STORY	L. 39.000
GUNSHIP	L. 59.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
TV SPORTS: FOOTBALL	L. 59.000
LORD OF THE RISING SUN	L. 69.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
POPULOUS	L. 45.000
SUB BATTLE SIMULATOR	L. 29.000
MANHUNTER	L. 59.000
SPACE QUEST II	L. 47.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 49.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 59.000
BLOOD MONEY	L. 59.000
KICK-OFF	L. 29.000
OPERATION WOLF	L. 29.000
ROCKET RANGER	L. 59.000
R-TYPE	L. 49.000
ELITE	L. 49.000
ROBOCOP	L. 39.000
DRAGON NINJA	L. 39.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 25.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 69.000
VIGILANTE	L. 25.000
BATTLETECH	L. 49.000
BISMARCK	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 25.000
UMS	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 49.000
DUNGEON MASTER	L. 49.000
1943 MIDWAY	L. 18.000
ARTHUR (INFOCOM)	L. 49.000
RVF HONDA	L. 59.000
POULOUS DATA DISK	L. 21.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 39.000
TEST DRIVE II -THE DUEL-	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 42.000
FALCON F-16 DATA DISK	L. 49.000
BLOODWYCH	L. 59.000
SLEEPING GODS LIE	L. 49.000
BARBARIAN II	L. 39.000
WATERLOO	L. 59.000

UTILITIES

LOGISTIX	L. 120.000
CAO-3D	L. 145.000
TEXTCRAFT PLUS	L. 145.000
X-CAD	L. 700.000
PHOTOLAB	L. 269.000
KINDWORDS 2.0	L. 109.000
MATH AMATHION	L. 79.000
AMIGA TOTO	L. 69.000
SUPERBASE PERSONAL	L. 190.000
SUPERBASE PROFES.	L. 399.000
64 EMULATOR II	L. 169.000
INTRO CAD	L. 107.000
COMIC SETTER	L. 149.000
MOVIE SETTER	L. 149.000
CLOANTO C-1 TEXT	L. 69.000

ATARI ST

KICK OFF	L. 29.000
WILLOW	L. 49.000
THE RUNNING MAN	L. 29.000
BARBARIAN II	L. 39.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
DEJA VU II	L. 49.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
AFTER BURNER	L. 39.000
CHIGAGO 30' S	L. 29.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
SUPER HANG ON	L. 36.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 29.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
RVF HONDA	L. 59.000
RAINBOW WARRIOR	L. 59.000

MS DOS

F19 STEALTH FIGHTER	L. 99.000
SENTINEL WORLDS 1	L. 59.000
FAST BRECK	L. 35.000
688 ATTACK SUB	L. 72.000
OUT RUN	L. 29.500
U.M.S.	L. 49.000
GUNSHIP	L. 69.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 59.000
TEENAGE QUEEN	L. 37.000
BLACK CAULDRON	L. 49.000
ZAK MC KRACKEN	L. 49.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
SPACE QUEST III	L. 59.000
POLICE QUEST II	L. 49.000
KING'S QUEST IV	L. 69.000
MANHUNTER	L. 59.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
F 16 FALCON AT	L. 89.000
BALANCE OF POWER	L. 48.000
HOSTAGES	L. 37.000
FIRST OVER GERMANY	L. 69.000
DEMON'S WINTER	L. 59.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 40.000
KING'S OF THE BEACH	L. 69.000
WATERLOO	L. 59.000
WILLOW	L. 49.000
CURSE OF THE AZURE BONDS	L. 69.000
CRAZY CARS II	L. 39.000
HUMAN KILLING MACHINE	L. 29.000
TEST DRIVE II -THE DUEL-	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
SWORD OF ARAGON	L. 69.000

UTILITY

LOGISTIX	L. 170.000
SUPER BASE PERSONAL	L. 150.000
INSTANT PAGES	L. 45.000
KARATO	L. 690.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 70.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SILKWORM

Virgin/Amiga-Atari ST

Ci sono due versioni di Silkworm su Amiga, l'unica differenza è che hanno differenti cheat-mode.
Versione 1: Quando iniziate una partita tenete premuto il tasto HELP e premete il tasto Fire. Avrete vite infinite e potrete muovervi attraverso i livelli premendo i tasti da 1 a 0 compreso il tasto meno (-).
Versione 2: Se provate il cheat precedente sulla versione sbagliata viene visualizzato il seguente messaggio: "Congratulazioni avete trovato il cheat-mode...sfortunatamente è stato eliminato (ZZAPPATO!)". E questo è quanto avete letto dalle altre riviste. Ma solo noi sappiamo il VERO cheat-mode che funziona sulle versioni più recenti di Silkworm. Tornate allo schermo di selezione delle opzioni e digitate SCRAP28 e iniziate una partita. Avrete vite infinite e potrete muovervi attraverso i livelli come nel cheat "finto".
Versione ST: Premete C quando appare il tabellone dei punteggi e incontrerete Fat Mouse. Iniziate una partita e digitate GORGONZOLA. Avrete attivato il Cheese-Mode. Iniziate una nuova partita in cui potrete incrementare in tempo reale il numero di crediti con il tasto C.

RETURN OF THE JEDI

(Domark/ST)

Se inserite DARTH VADER nel tabellone dei punteggi, potrete usare il tato F2 per saltare i livelli. Se invece inserite ZIO PINO (spazio compreso), non succede assolutamente niente. Interessante, eh?

VOYAGER

Ocean/Atari ST

QUANDO APPARE LO SCHERMO DELLE OPZIONI DIGITATE WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL INCLUSI GLI SPAZI. UNA OPZIONE DI CHEAT-MODE APPARIRÀ DAL NULLA.

ROBOCOP

Ocean

In qualsiasi momento dell'azione, mettete in pausa il vostro Robo e digitate BEST KEPT SECRET (spazi compresi) e ripartirete con tanta di quella energia che non saprete cosa farvene.

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **290.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 229.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWERDROME

(Electronic Arts)

Vi è piaciuto questo gioco? Fantastico vero? Un po' difficilino, che ne dite? Per tutti quelli che si stanno disperando davanti al monitor e che passano più tempo ai box che sulla pista, ecco dei tips direttamente dal programmatore. Gentili quelli della EA...

■ I differenti tipi di carburante son più utili di quanto possa sembrare a prima vista. Ad esempio, nella pista più facile, il carburante di tipo A dura per 12 giri se usate molto gli afterburner, in tutte le altre piste il carburante di tipo B dura per 21-22 giri.
Ammettendo che voi giriate ad una velocità media di 13.5 secondi con il carburante di tipo A, in una gara di 20 giri (il minimo in un campionato Cyberneuf) avrete bisogno di fermarvi ai box per circa 38 secondi. Invece un pilota che adotta il tipo di carburante B, vincerà facilmente con una velocità media di 14.6

■ Minore è la quantità di carburante che avete a bordo, più andate veloce. Quindi non andate ai box in anticipo per il pieno, e se siete verso la fine della gara e dovete fermarvi ai box, non riempite completamente il serbatoio ma prendete solamente lo stretto necessario.

■ Se dovete fermarvi ai box per il carburante, è una buona idea cambiare anche il "naso" dell'astronave poiché è la parte che più facilmente si danneggia, e con lei tutta la strumentazione di bordo oltre a peggiorare notevolmente il controllo dei freni.

■ Usare il centering field diminuisce la scorta di carburante, e più forte è il campo di forza, più velocemente diminuirà il carburante. Usate il campo di forza solo se necessario e alla minima potenza. Con un po' di pratica dovreste essere in grado di girare per la pista di prova e per Estoria totalmente privi di campo di forza e con una potenza di 1 o 2 per tutte le altre.

■ Sbattere sui muri rivela quanto state andando forte. In una gara di 20 giri, ad esempio, dovreste sbattere AL MASSIMO 3 o 4 volte, anche se siete esperti. Se non sbattete mai, aumentate la velocità, usate gli afterburner e diminuite il centering field perché non vi state impegnando molto.

■ Se sbattete su un concorrente comandato dal computer andrà ai box più velocemtente possibile per le riparazioni, e sebbene voi subiate dei piccoli danni andrete un giro avanti. La griglia di partenza è l'ideale per sfruttare questa tecnica illegale. Non passate troppo tempo a cercare di sbattere contro gli altri giocatori, comunque. Concentratevi sulla vittoria.

■ I concorrenti controllati dal computer tendono a far coincidere i loro tempi ai vostri ma c'è un tempo limite per ogni giro per il computer quindi se siete un principiante, aspettatevi un sacco di mazzate (es: la gara finisce e voi dovete fare ancora metà dei giri).

■ Se non fate i giri di qualificazione alla gara, andando direttamente alla gara vera e propria, gli altri concorrenti immagineranno che siete un giocatore molto esperto, e cercheranno di lasciarvi dietro la loro scia.

CHUBBY GRISTLE

Gremlin/Atari ST

Quando appare lo schermo dei titoli digitate BUUURRP per vite infinite. Devo dirvi di più?

ARKANOID REVENGE OF DOH

Imagine

VI sentiti frustrati di dover ricominciare ogni volta dal livello 1? Allora digitate ROBOCOPPER nello schermo dei titoli per ripartire dallo schermo in cui siete defunti. Facile.

GRAVITY FORCE

Kingsoft/Amiga

Per poter iniziare in un qualsiasi livello digitate come password WARPxx (dove xx è un numero che non deve essere maggiore di 49, altrimenti giocherete al livello 1).

DOUBLE DRAGON

(Melbourne House/ST)

Iniziate una partita in due giocatori, premete FIRE e muovete in giù su entrambi i joystick. Premete ESC finché non vedrete aumentare i crediti. A quel punto toccherà a voi e salvare quella povera ragazza!

SPHERICAL

(Rainbow Arts)

I seguenti sono un po' di codici per il modo "un giocatore":

PASSWORD	LIVELLO
Radagast	9
Yarmak	19
Orcslayer	39
Skyfire	59
Mirgal	75

Mentre i prossimi sono per il modo "due giocatori":

PASSWORD	LIVELLO
Ghanima	9
Gliep	19
Mournblade	39
Jadawin	59
Gumbachachmal	75

Marro Filosa Claudio - Ostia (RM)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.

■ BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

■ BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

■ BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

■ BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

■ BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

■ CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

■ COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

■ CYBERNOID

155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

■ DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

■ DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

■ DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

■ ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, ostacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco così pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

■ ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita amb ientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

■ F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chia-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

mato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatore di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

■ F-16 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Un multievento circense che finalmente fa ridere. Un cartone animato che vi riserva davvero parecchie sorprese. Una serie di comiche che difficilmente si possono vedere su di un computer. Vale la pena almeno per il divertimento. TGM 12/30

■ FLIGHT SIMULATOR V3.0

Dalla Microprose un altro simulatore di volo dedicato a tutti i PC e compatibili. Veloce, ben strutturato e molto fedele alla realtà, questo simulatore di Gates Learjet 25D vi proietterà nei cieli a grande velocità. Non lasciatevi sfuggire questa simulazione se preferite pilotare senza combattere con altri aerei. TGM 7/46

■ FORGOTTEN WORLDS

Di questo shot'em up si è molto parlato, soprattutto per la similitudine con il coin-op. I fondali curatissimi (meno gli sprite) e l'impegno vi coinvolgeranno in una sfida all'ultimo mondo, con un cambio improvviso e avvincente di scrolling quando incontrerete il temibile Bios. TGM 10/32

■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

■ GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi

SPECIALISTI IN 16 BIT

Amiga 500	Amiga 2000	XT 640 K	Philips TC-100	Atari 1040
799.000	1.799.000	749.000	899.000	999.000

PC

A chi acquista un **286** o **386** una stampante Mannesmann **in omaggio**

Commodore, Philips, Amstrad a prezzi scontatissimi

Tutto per PC, Amiga, Atari ST, Amstrad

I prezzi Flopperia sono IVA compresa, sempre!

Vastissima scelta di software originale

paghi 2 prendi 3

Offerte limitate, affrettatevi!

SUPER OFFERTE NATALIZIE
per computer, stampanti e monitor

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

■ HYBRIS

Un classi co spara e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

■ INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - THE ADVENTURE GAME

Sullo stile di Zak Mc Kracken arriva questo Indiana Jones. Un'avventura straordinaria con un'interfaccia utente particolarissima che non richiede l'inserimento del testo. Un acquisto fra i migliori. TGM 13/24

■ INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

■ JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

■ KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

■ LORDS OF THE RISING SUN

Una produzione Cinemaware tutta strategica ambientata nel Giappone del 1100. Voi, uno dei fratelli Minamoto, avete il compito di guidare le vostre truppe contro i generali delle famiglie nemiche per prendere il potere dello Stato e diventare Shogun. Per chi ama la simulazione mista ad arcade, il meglio. TGM 10/36

■ MANHUNTER - NEW YORK E SAN FRANCISCO

Un'avventura firmata Sierra molto diversa dal solito. Scelti da un gruppo di alieni stabilitisi a New York, dovete indagare sulle abitudini degli umani per poter riferire tutto agli Orbs (gli alieni, appunto) e lasciare così a loro la possibilità di invadere la città. Contrariamente a tutte le altre avventure, come in Deja Vu dovete spostarvi col mouse sul video per eseguire le azioni, senza utilizzare la parte testuale. Un gioco lungo con un concetto interessante adesso con in più il seguito. TGM 4/46 TGM 13/70

■ OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per ucc idere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

■ POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, cosi come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

■ RAINBOW ISLAND

Il seguito di Bubble Bobble che riprende fedelmente la versione del coin-op . Un platform game verticale molto colorato che richiede un bel po' di strategia per essere portato a termine. A colpi di arcobaleni dovrete riuscire a raggiungere un totale di dieci isole per riuscire a liberare i genitori dei protagonisti. TGM 12/29

■ ROBOCOP

Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

■ ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

■ SPHERICAL

Intrappolato in 100 livelli a difficoltà crescente, un mago deve recuperare la sua sfera magica creando roce che gli permettono di raggiungerla attraverso i vari piani. Un puzzle non sempre semplice, sullo stile di Salomon's Key. Chi ama pensare prima di muovere il joystick troverà pane per i suoi denti. TGM 11/89

■ S.E.U.C.K.

(Shoot'em Up Construction Kit)
Il programma per eccellenza per costruire i propri shoot'em-up con tanto di fondali, sprite ed effetti sonori. Un classico che fece la sua prima apparizione per il Commodore 64 e che potrete trovare adesso per Amiga con tanto di ottimo manuale in italiano. TGM 12/56

■ SHADOW OF THE BEAST

13 livelli di scrolling parallattico nella versione Amiga e una musica di grande atmosfera per un gioco davvero particolare ambientato in un mondo fantastico. Strategia e prontezza di riflessi per uno dei migliori prodotti usciti recentemente sul mercato. TGM 13/20

■ STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straor-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

■ SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

■ THE NEW ZEALAND STORY

Un gioco tondo tondo che ha fatto furore in sala giochi torna sugli schermi di Amiga ed St più colorato che mai. Per chi ama questo tipo di giochi sarà un acquisto felice perché la versione home riproduce davvero fedelmente quella del coin-op. TGM 12/28

■ ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

■ UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

■ VOYAGER

Un gioco che TGM ha definito "mitico", se non altro per la grafica solida tridimensionale davvero molto fluida e futuristica. La colonna sonora di Jonathan Dunn(allegata alla scatola con una cassetta) aggiunge atmosfera al gioco. Uno spara e fuggi spaziale più intelligente del solito che vi farà sentire fuori dal mondo. TGM 9/40

■ WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

■ ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

☞ ABBIAMO BISOGNO DI TE!

Sei convinto di avere del talento, ma nessuno se ne accorge?

Sei convinto di potere realizzare delle cose favolose, ma nessuno ti incoraggia?

Ti sei mai chiesto perché in Italia non esistono Software House che producono videogiochi?

Da oggi la tua vita può cambiare!!!

Abbiamo deciso di dare filo da torcere all'Europa dei videogiochi!

Cerchiamo:

- Ottimi programmatori in linguaggio C ed assembler 68000, 8086, 6502
- Ottimi artisti capaci di sfruttare al massimo i package grafici per Amiga, Atari ST, IBM PC, Commodore 64.
- Musicisti "informatici", capaci di estrarre il massimo usando il minimo di RAM.

Se credi di essere veramente in gamba, scrivi oggi stesso a:

SC srl
Via Mazzini 12
21020 Casciago (VA)

STA PER NASCERE UNA STELLA:
IL VIDEOGIOCO ORIGINALE ITALIANO!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

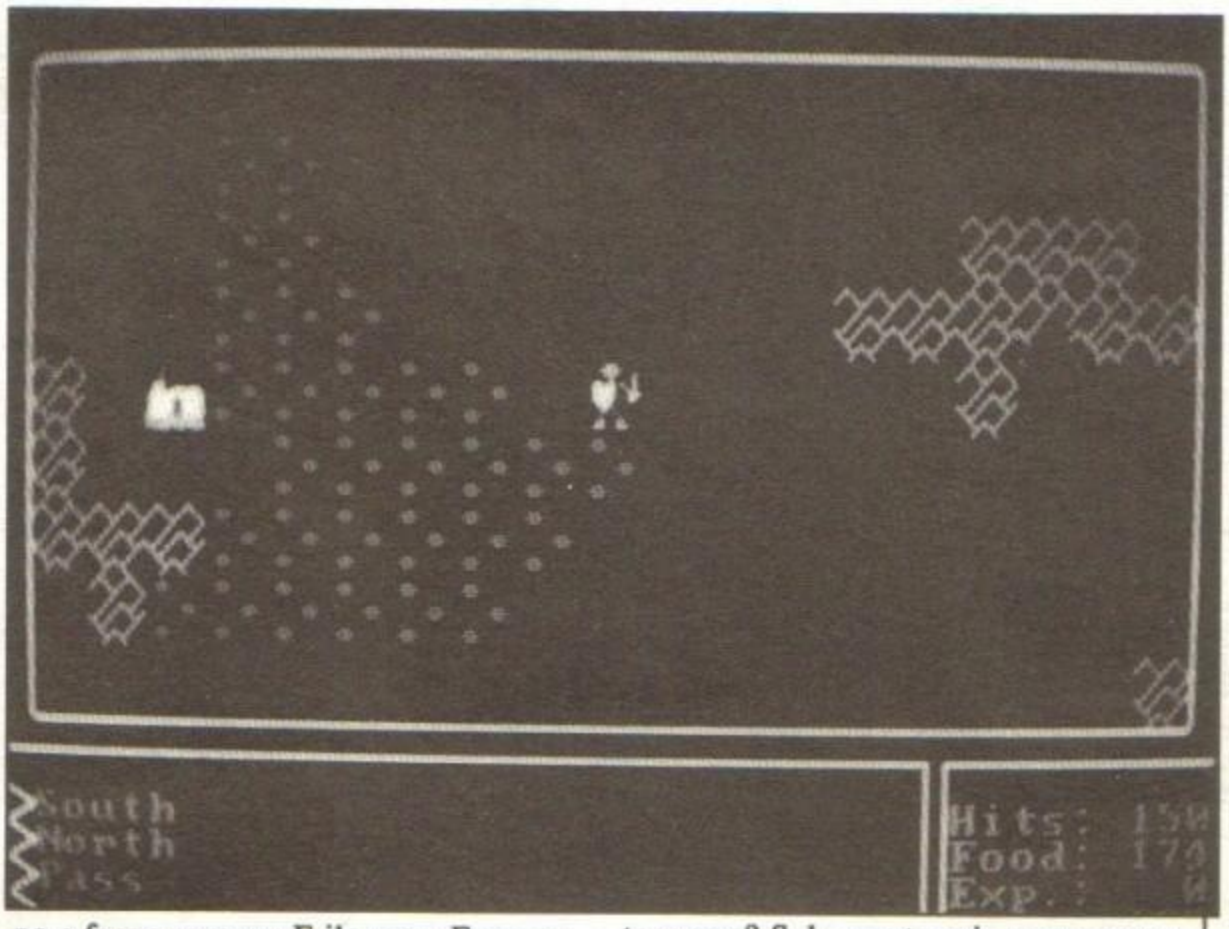
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

ORIGIN SYSTEMS' ULTIMA TRILOGY

E venne l'alba dell'uomo, di questo bipede ad un tempo sì fragile e versatile che sul verde pianeta detto Terra cominciò a crescere e moltiplicarsi. Epoche si susseguirono mentre il sole via via illuminava il cammino evolutivo di questo nuovo essere, epoche liete, epoche tristi, e ognuna fornì il suo apporto.

E arrivò il momento che permise a menti umane l'accesso agli arcani segreti della magia consegnando a pochi eletti le chiavi del potere sui propri simili, facendo affiorare da ancestrali profondità la gioia perversa della sopraffazione e del dominio assoluto. E ci fu chi dedicò a questo l'intera sua vita, e grazie a questo fece sorgere dal nulla potenti alleati, permettendogli di imporre il proprio verbo qual legge. Uno tra loro prevalse, nomato Mondain, e dopo immani conflitti lui solo potè incarnare il Male quale unico pretendente alla tirannide totale. Ma son l'umane fortune governate dall'eterna legge del Caso che tutto affatica e a tutto impone un assoluto equilibrio, un equilibrio gravitante attorno al centro del Medio e del Normale. E fu così che tra gli uomini della Terra ve ne erano ancora buoni e giusti, e parimenti il loro re, che con un bando giunto fin nelle terre più lontane mandò a chiamare un eroe. Non un semplice condottiero bensì un vero Eroe, che sarebbe assurto a simbolo di quanto era rimasto ancora di incorrotto cercando nel contempo di arginare la piaga del Male. E fu l'inizio della Prima Epoca Oscura, che tramontò solo con il tramonto di quella scintilla chiamata vita che albergava nel corpo di Mondain. Fu pace, fu bene, fu tranquillità, e fu anche breve. Per perpetrare la sua gloria quel malvagio addestrò alla sua arte un'allieva dai grandi talenti naturali, ma nulla se ne seppe finché fu troppo tardi. Non accadde in fretta: dapprima timide avvisaglie, fuochi di paglia che divamparono in un unico immenso rogo quando tutti capirono che un nuovo Male percorreva le loro terre una volta felici. Era il di lei nome Mynax, il suo potere smisurato, e l'olocausto ebbe il suo acme nell'anno 2111 quando l'intera materia ormai sembrava sostituita dal Male. Pochi si salvarono, fragili figurette urlanti che cercarono scampo nei secoli anteriori passando per le porte del Tempo, e quei pochi erano tutti uomini buoni con il loro re. Fu la Seconda Epoca Oscura, l'occasione per un secondo bando regale e l'avvento di un nuovo eroe il cui nome sta scritto nelle correnti del Tempo. E ad esse egli si sarebbe affidato, perché solo nel Tempo e nel Caso stanno le uniche, vere e grandi forze che tutto distruggono e fanno sorgere. E il nuovo Eroe potè così raggiungere Mynax quando era ancora debole e giovane, e col morir della sua anima si spense la Seconda Epoca Oscura mentre i pochi sopravvissuti intonavano canti di gioia. Presto venne rinvenuto un volume, opera di Mynax, che narrava della sua alleanza con Mondain. Il suo agghiacciante contenuto fu presto svelato: da loro nacque un figlio, i cui attributi, umani o demoniaci, sono celati da un impenetrabile coltre di silenzio. Vent'anni durò la pace, finché la terra prese a tremare e a essere bombardata di comete, e un giorno in mezzo all'oceano sorse un'isola circondata da torrenti di lava. Pochi la videro, e nessuno lor credette quando affermarono di averci visto sopra un castello. Arrivarono intanto orde di mostri e di pirati, mentre potenze nemiche facevano sentire il loro peso; ogni sorta di voci cominciò a girare, finché i profeti annunciarono la fine del mondo. Un brutto giorno vicino al castello del re arrivò un uomo, la cui ragione era stata divelta da qualcosa al di fuori di ogni comprensione. E costui mormorava in continuazione sempre la stessa frase: "Dal profondo dell'inferno... Lui viene per la vendetta!". Lui: chi avrebbe potuto essere? Solo una traccia venne trovata in merito, quando nel porto approdò un mercantile affatto privo di equipaggio. Ma la cosa più strana di esso era la presenza di una scritta sul ponte a grandi lettere di sangue: "EXODUS".



INTRODUZIONE

Tre sono le parti della trilogia e tre le Epoche Oscure: l'abbinamento è immediato. Le rispettive trame le avete appena lette, e così dedicherò qualche parola alla storia dei tre giochi. Ultima 1 fu, dopo Akalabeth dello stesso autore, il primo gioco di ruolo della storia. L'idea di Akalabeth dei "torrioni e dragoni" (dungeons & dragons) ebbe subito successo spingendo l'autore a programmare la saga di Ultima che adesso è arrivata al numero cinque. Nessuno di questi tre programmi è giovane, infatti le versioni originali per Apple sono rispettivamente del 1980, 1982 e 1983, mentre le date di pubblicazione delle conversioni per altre macchine sono anche molto posteriori. Il caso più interessante è Ultima 2 perché quasi nessuno sapeva della sua esistenza, per non parlare dell'averci giocato. La sua data di pubblicazione è sorprendente: esce per la pri-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma volta in questa raccolta nelle versione PC (anche in versione C64, se è solo per questo), e siamo in pieno 1989. Questa trilogia rappresenta quindi un'occasione unica per metterci su le mani, senza dimenticarci del degno contorno rappresentato da Ultima 1 e 3. Ognuna di queste tre parti vive di vita propria perché non è necessario averne risolto una per poter risolvere la successiva, e nel contempo si integrano a vicenda perché la storia è unica ed è stata solo logicamente trisecata. E adesso gettiamo uno sguardo più da vicino.

ULTIMA I

Gli albori, l'infanzia, l'Età d'Oro: questo potrebbe essere Ultima 1. La storia dell'intrepido eroe chiamato dal suo re a porre fine ad una terribile calamità: non è suggestivo tutto ciò? E' un'idea un po' inflazionata al giorno d'oggi, ma pensate a quello che rappresentava anni fa quando il mondo dei "torrioni e dragoni" fece la sua prima, timida comparsa. Forse molti di voi si lasceranno scappare qualche lacrimuccia al pensiero di poter giocare a questo classico dei classici, che non deve essere visto come un comune prodotto commerciale ma come una finestra aperta sugli anni in cui l'informatica e i videogiochi erano ancora poco diffusi. Se volessimo tentare un paragone con un tipico gioco di ruolo odierno (il coinvolgente Pool of Radiance, il suggestivo Demon's winter o il promettente Might and magic) vedremmo che U1 era nato già quasi adulto e i tratti tipici dei giochi di ruolo erano chiaramente definiti: vediamoli in breve. Il personaggio da scegliere è uno solo, e bisogna determinarne sesso, classe e razza tenendo conto che le scelte modificano certi parametri; un'ottima idea che è rimasta. La fase di scelta delle caratteristiche merita anch'essa un encomio perché ci assegna un numero finito di punti da distribuire come ci pare, molto meglio di una stupida assegnazione casuale così frequente in prodotti più recenti. Ora il gioco inizia e il nostro eroe parte con un certo numero di punti danni (Hit Points) e di monete. In giro si possono trovare nemici che si muovono sempre verso l'eroe. La battaglia avviene secondo uno schema semplificato che non prevede una panoramica del luogo dello scontro ma bensì avviene sulla mappa stessa del gioco. Alla fine, in caso di vittoria, si guadagnano soldi, esperienza ed eventuali oggetti. Se vi dovesse capitare di morire verrete resuscitati, ma perderete tutti i soldi e le armi (armature escluse, per fortuna) ripartendo con solo 99 HP e 99 unità di cibo, mentre all'inizio erano molti di più. Una piccola stortura dei combattimenti relativa a tutta la trilogia è l'impossibilità di tirare colpi in diagonale mentre i nemici possono farlo. In seguito all'esperienza ricevuta avanzate automaticamente di livello, ma non è molto chiaro a che serva questo. L'abilità in battaglia rimane più o meno immutata con l'aumento del livello, né il numero di HP dipende da esso. Il concetto di "numero massimo di HP" qui non esiste, e

Non si trova nei negozi
E' un'esclusiva SoftMail
SOFT MAIL

Lancaster

Finalmente il gioco che aspettavi per il tuo Amiga

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone una sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, Lancaster combina il meglio della simulazione con l'estrema giocabilità dell'arcade.

Un regalo unico ed originale per te ed i tuoi amici. In più un favoloso adesivo in omaggio!

Lit. 19.000 con manuale in italiano!

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/'90

ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA ALL'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS.
ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

DELPHINE SOFTWARE CINEMATIQUE

Lit.29.000 in esclusiva per i clienti SoftMail.
Programma e manuale in italiano

Lago SoftMail - Via Napole

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

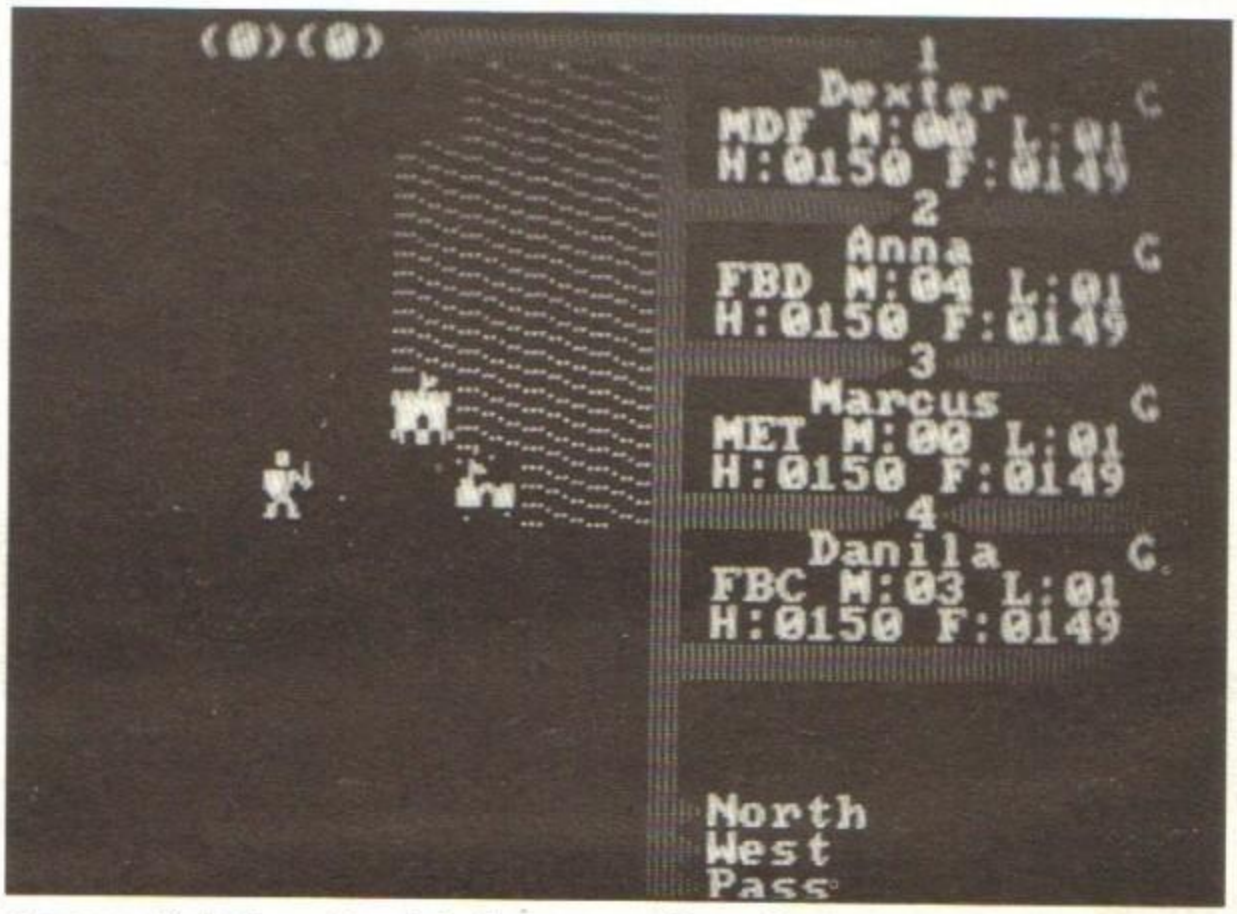
http://www.oldgamesitalia.net/

teoricamente potete averne migliaia anche al primo livello: l'unico modo di guadagnarne è infatti entrare e uscire dai sotterranei dopo aver fatto fuori qualche mostro incontrato, ricevendo HP in proporzione diretta al numero di tacche aggiunte alla vostra spada. La grafica dei sotterranei, e questo vale per tutti e tre i capitoli, è alquanto schematica e approssimativa per quel che concerne le proporzioni del paesaggio e il disegno dei mostri. Il mondo esterno consiste invece di quattro terre separate dal mare, ognuna con città e sotterranei propri, che è possibile raggiungere solo con adatti mezzi. Certe città ospitano un negozio che vende diversi mezzi di trasporto come cavalli, carri, hovercraft (denominati aircar) e navette spaziali. Devo precisare che non ci sono differenze visibili tra l'andare a piedi, in carro o a cavallo, mentre l'hovercraft e la navetta sono terribilmente anacronistici e sono completamente spariti (secondo me a ragione) dal panorama dei giochi di ruolo moderni. L'esplorazione dello spazio ha un suo fascino ma preferisco pensare che ciò avvenga con la magia, Might and magic insegna, piuttosto che tramite qualcosa che a quel tempo avrebbe dovuto essere inconcepibile. A proposito di magia, il numero di incantesimi è ridotto a una decina e la cosa più strana è che vengono comperati e consumati come oggetti "usa e getta" qualsiasi. La grafica sfrutta anche la scheda EGA ed è prevedibilmente poco elaborata. La visione delle città avviene con un'unica videata omnicomprensiva e mentre vi muovete in essa non consumate cibo, a differenza degli altri due capitoli che introducono lo scorrimento e vi fanno sprecare mangime anche in città. Sono altri due punti aggiudicati a Ultima 1, in primo luogo perché lo scorrimento costringe a lunghe ricerche, e in secondo luogo perché non credo che mentre girate per le vie della vostra città dobbiate divorare in continuazione polli arrosto e similia. L'interfaccia utente ha i suoi punti deboli, è la più semplice e secondo me la migliore. Volendo compendiare tutto posso dire che nonostante alcune debolezze e gli evidenti segni del tempo U1 regge ancora bene.

Voto: 70%

ULTIMA II

L'alone di mistero lo ha reso un'irraggiungibile chimera, ma ora che è stato rimosso U2 perde inevitabilmente una parte di questo fascino guadagnando in compenso in interesse; complessivamente posso dire che il bilancio di appetibilità è positivo. Nonostante la definizione del personaggio sia molto simile alla precedente, è secondo me la peggiore della trilogia perché prevede un sistema di input per assegnare le caratteristiche obbligandovi a pensare prima e impedendovi le sperimentazioni. Anche qui vi è il claustrofobico limite di un solo personaggio per giocare. La struttura grafica è rimasta invariata rispetto ad U1 e si manterrà anche in U3: la solita finestra, la solita area dati e la solita zona comandi. Lo scenario di gioco presenta una interessante variazione: i portali del tempo. Per distruggere Mynax è necessario tornare indietro nel tempo quando lei non era ancora invincibile, e ciò si attua tramite essi. Ogni passaggio vi porta in un luogo diverso di un tempo diverso, e proprio come nella realtà il mondo apparirà cambiato a seconda dell'epoca; c'è di che mettere in imbarazzo i mappatori più accaniti. I combattimenti avvengono nella stessa maniera di Ultima 1 con la differenza che da questo capitolo in poi si può incontrare anche più di un nemico alla volta, mentre se morite il programma si impianta obbligandovi a ricaricare tutto (fine doppiamente ingloriosa). Ovviamente sono possibili i salvataggi, come in tutta la trilogia, con l'aggiunta che qui e in U3 in certe occasioni sono automatici. Per quello che concerne HP e livelli è tutto uguale ad U1, salvo per il fatto che il solo a fornire HP è il re dietro pagamento delle tasse. La grafica è peggiorata rispetto al primo episodio, anche per la presenza della sola scheda CGA, e comunque non è niente di speciale in tutta la trilogia. I movimenti in città sono resi irritanti dalla lentezza con cui scorre lo schermo, mentre l'interfaccia utente è bruttina e striminzita. Ci sono meno armi e magie rispetto a tutti i capitoli di Ultima, siano essi inclusi nella trilogia o no, e certi particolari seccano. Se, ad esempio, volete equipaggiare un'arma, non riceverete la lista delle armi in vostro possesso ma quella di tutte le armi possibili (9 in tutto, un'abbondanza sibaritica) tra cui dovrete indicare l'arma da equipaggiare; se non sapete quale sia vi toccherà chiedere l'inventario e richiamare l'opzione. Anche le magie sono nel faraonico numero di nove e si comprano al mercato come ciarpame qualsiasi anziché come mirabili prodotti dell'arte esoterica. In U2 vi sono ancora mezzi di trasporto come cavalli e navi, ed "estranei" come aerei e missili. Viaggiando in nave non si consuma cibo (altra stranezza) e si eliminano i nemici a cannonate; molto divertente se non fosse che non potete portarla con voi attraverso i portali del tempo, forse perché è leggermente difficile caricarla sulle spalle di un solo personaggio. Con l'aereo invece non ci sono problemi del genere, mentre con il razzo potete visitare gli altri pianeti del sistema solare. Le mie riserve in merito le conoscete, quindi aggiungerò solo che U2 è dei tre quello che meno mi è piaciuto nonostante appaia come il più promettente in fase di esplorazione.



Voto: 66%

ULTIMA III

Con il terzo capitolo spira ormai aria diversa per la serie Ultima che raggiunge la maturità e ci mostra parecchie innovazioni. Prima di tutto viene l'importante idea di poter usare fino a quattro personaggi, scelti fra un numero maggiorato di razze e classi, e per giunta ognuno di essi può aumentare nel corso del gioco le sue caratteristiche fino a precisi massimi razziali. I progressi nei livelli sono ancora automatici, ma stavolta ogni personaggio ha un massimale di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

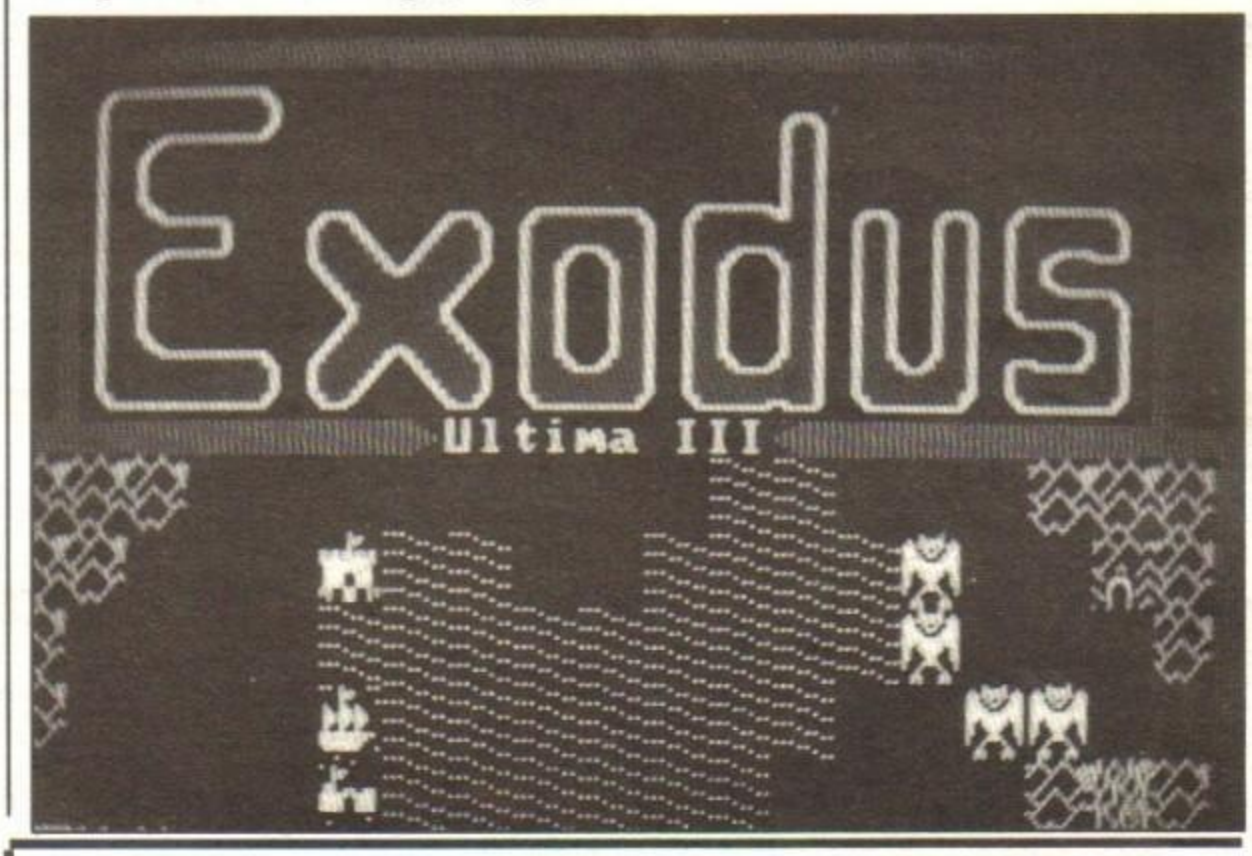
HP che è possibile aumentare salendo di livello e poi rivolgendosi al re. Gli HP si recuperano con il tempo o con adatti incantesimi e, altra grande novità, appaiono i punti spirituali per lanciare questi ultimi e il cui ammontare dipende dalla classe e dalle caratteristiche del personaggio. Qui le magie non sono svilite al rango di masserizie usa e getta ma sono sempre possibili a condizione di avere abbastanza punti spirituali, e sono in discreto numero. Il paesaggio è cosmeticamente uguale a quello di U2, sfrutta la sola scheda CGA e ha come unica differenza la cancellazione di ciò che non potreste vedere, ad esempio dietro un muro, mentre gli episodi precedenti mostravano tutto come visto a volo d'uccello. I mezzi di trasporto sono solo navi o cavalli (incluso ovviamente quello fornito a tutti gli esseri umani da madre natura), e noto con piacere che sono sparite stramberie come i razzi rendendo U3 un vero esempio di classico gioco di ruolo. Completano il quadro i portali della luna, che vi possono trasportare in giro per il mondo a seconda delle fasi lunari, e lo zoom del campo di battaglia mentre combattete. Passando alle critiche, la grafica dei sotterranei non è più a linee ma bensì a figure colorate, però rimane ugualmente scadente come ho già detto prima. Il programma diversamente dagli altri due non prevede autoregolazioni sulla velocità; questo è un difetto marginale ma può dare origine a marcate differenze da PC a PC. I salvataggi automatici qui sono un po' troppo automatici perché si prendono anche il disturbo di salvare sul disco la morte di un personaggio o altre spiacevolezze, rendendone molto consigliabile la copia. L'interfaccia utente è ancora scarsina, intralciata per giunta dalla continua necessità del programma di sapere con quale personaggio vogliate operare anche quando non sarebbe necessario. Tirando le somme, secondo me è il migliore e già praticamente moderno nonostante la rispettabile età.

Voto: 70%

Conclusioni

Il manuale della trilogia è uno dei migliori in assoluto che io abbia mai visto: contiene tanti disegni e tante spiegazioni da creare una notevole atmosfera pre-gioco che purtroppo si dissipa per la scarsità grafica di tutti e tre i programmi. Notevole anche la presenza di due fogli di consultazione, uno per la partenza rapida e uno di riferimento per il gioco, e tutto questo secondo lo stile di Zzap! varrebbe 93% in presentazione. I voti grafici sono 53%, 48% e 50% rispettivamente, mentre il sonoro secondo me non merita trattazione per la parte marginale che svolge. Ognuno dei tre episodi è a suo modo appetibile (di questo ne ho già discusso) e in merito assegnerei tre 76%, voti quantitativamente uguali ma qualitativamente diversi. E' difficile stimare le longevità, che potrei valutare con 77%, 83% e 79%, e le interfacce utente valgono rispettivamente 57%, 51% e 54%. I globali parziali li conoscete già, e il globale generale non è particolarmente elevato perché in fondo questa trilogia rimane roba per appassionati. Ricordatevi, comunque, che è più di una semplice raccolta: è una vera esperienza con tanto di ritorno ai primordi.

Globale: 75%



E' L'UNICO

riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE

con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO

non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO

perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO

programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000. Assurdo farselo sfuggire.

SOFT MAIL

Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc
® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore-Amiga Inc. ® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - 3270226 al mattino - Fax (02) 33000035

Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

MINIRACK A500

Nuovo rack costruito per risolvere tutti i vostri problemi di spazio, sostiene il tuo Amiga 500. Contiene alimentatore, drive, monitor, accessori, ecc. Lit. 55.000

AMIGA SELECTOR
(Novità assoluta esclusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Videon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound..) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano. L. 49.000

PROFESSIONAL LIGHT PEN

Penna ottica professionale ad alta precisione, costruita con i migliori materiali, è compatibile con la maggior parte del software grafico in commercio, nessu'altra con questa precisione ed affidabilità. L. 99.000

TAVOLETTA GRAFICA (Novità)

Tavoletta grafica appositamente studiata per Amiga, completa di pennasfera di alta precisione, per professionisti, per darti l'affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un'ottima light pen, completa di software di gestione e driver per poterla usare con tutti i migliori programmi grafici. L. 749.000

"GEN 2" PROF. GENLOCK BROADCASTING (Novità Natale '89)

Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Fino ad oggi per avere un Genlock Broadcasting occorrevano 4/5 milioni, ora con poco più di unmilione emezzo potete avere "GEN 2", lo straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 Mhz. 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione.
RGB passante, Croma-Key. Questo e molto più potrete ottenere con il nuovo GEN 2.
L. 1.699.000

HARD DISK AMIGA (New)

Nuovi Hard Disk Newel 20 Mb
per Amiga 500/1000 con autoboot L. 849.000
Autobooting anche con kick V1.2 disponibili vers. 40&60 Mb. Telefonare.
Commodore A590 (20 Mb autoboot con poss. di esp. 2Mb RAM interna) Lit. 899.000

NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
PER LA LOMBARDIA
NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

MINI-GEN PAL AMIGA

MINI-GEN PAL per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi, ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi TV-Text, Pro Video Plus, e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare. L. 339.000

SUPER MOVIOLA

Anche per Amiga puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio la velocità dei giochi spaziali e molti altri, disponibile solo per Amiga 500. Utile, divertente e conveniente! L. 69.000

A520 EXPANDER
(Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare, UTILISSIMO!!! Lit. 29.000

SPECIAL RS232 CABLE

Cavo speciale per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 5"1/4 a 3"1/2 e viceversa, o semplicemente per giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Flight simulator). Lit. 30.000

VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER

Nuovo rilevatore hardware di virus, segnala acusticamente quando agisce un virus e con il software a corredo è in grado di annullarlo, INDISPENSABILE! Lit. 39.000

VIRUS KILLER SOFTWARE
(Nuova versione italiana)

Indispensabile per la salvaguardia dei vostri programmi, annulla tutti i virus che vi possono danneggiare ore ed ore di lavoro. Lit. 25.000

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale come sopra con regolazioni esterne per dei risultati ancora migliori, disp. varie versioni.
L. 399.000

I NUOVI AMIGA 2500 & 3000 IN ANTEPRIMA!!!

Telefonare

HARD DISK AMIGA CARD 20 Mb per Amiga 2000

da L. 890.000

GVP HARD DISK con Autoboot per Amiga 500 (Fast File System DNA)
L. call.

GVP HARD DISK con Autoboot 20 Mb con controller (Fast File SystemDNA)
L. 1.290.000

GVP HARD DISK con Autoboot 40 Mb con controller (Fast File System DNA)
L. 1.490.000

GVP HARD DISK con Autoboot Hard Quantum 45 Mb 11 ms. Espansione 2 Mb (Prodrive)
L. Telefonare

HARD DISK per Amiga 2000 (Scheda) (con scheda XT-AT) partizionabili:

20 Mb	599.000
32 Mb	759.000
40 Mb	939.000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA

Drive 3,5" esterno per Amiga Slim line passante da L. 199.000

Drive 3,5" come sopra più disconnect incorporato L. 239.000

Drive 3,5" interno per A2000 NEC (Con viti ecc.) L. 169.000

Drive 5,25" esterno novità (Amigados + MS-DOS) L. 329.000

Disponibili anche i nuovi AMIGA DRIVE Newel con display Trak

ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500 e 1000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria della generazione usano i nuovissimi chip da 1Mbit, che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla momoria base da 512 ad 8 Mb.

Vers. int. per A500 da 512K	Lit. 249.000
Versione esterna Slim Line per A1000 da 512	Lit. 499.000
Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 1 Mb	Lit. 699.000
Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 2Mb	Lit. 999.000

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo.
NOVITA' KICKSTART in ROM + Orologio per A1000 esterno (New!!!) L. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 25.000

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 25.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 25.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

A-MAX

Finalmente l'attesissimo emulatore Machintosh, rendi il tuo Amiga compatibile con l'avanzato modo di Machintosh, comprende la scheda per interfacciare i drive MAC, completo di software e manuale di istruzioni. L. 298.000

ACCESSORI PER AMIGA

Amiga mouse Commodore	Lit. 89.000
Amiga Super mouse - mouse di ricambio (con MousePad & Portamouse).	Lit. 89.000
Mousepad (tappetino per mouse)	Lit. 12.000
Digitalizzatore Video Amiga (con filtri + ma-nuali d'uso)	Lit. 115.000
Digitalizzatore Audio Amiga (microfono + manuale d'uso)	Lit. 115.000
Digitalizzatore Audio & Video (come sopra, tutto in uno)	Lit. 189.000
Digitalizzatore Audio Stereofonico (ProSound Designer Gold V2.0)	Lit. 175.000
Digitalizzatore "Videon 2.0" (professionale a colori). Novità!	Lit. 499.000
Digitalizzatore "Realtime" professionale (in B/N in tempo reale)	Lit. 599.000
Digitalizzatore "Framer" professionale (a colori in tempo reale)	Lit. 1.090.000
Interfaccia "Midi" professionale (Standard midi + truh)	Lit. 79.000
Tastiera midi "Yamaha" (25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento)	Lit. 149.000
Scanner professionale Amiga GS-4000 (105 mm 16 tonalità di grigio)	Lit. 550.000
Sottostampante universale 80 col. (Robusto sottostampante 80 col.)	Lit. 29.000
Schede accelleratrici 60020 - 68030 (varie versioni)	Telefonare

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA CON POSTA O CORRIERE

ALLA NEWEL TROVI IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER!!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROIDS'

SUPERSKI

Nopo le miriadi di giochi sportivi multievento, ecco una "summa" delle più importanti specialità sciistiche. Arriva proprio in un periodo in cui si sente tanto bisogno di aria nuova in questo genere di giochi, saprà farsi valere? Andiamo a scoprirlo...

Al momento in cui scrivo, manca poco alla ripresa delle gare di Coppa del Mondo e già si leggono sui giornali indiscrezioni sulle diete di Alberto Tomba, sui propositi di rivincita di altri campioni come Pirmin Zurbriggen e insomma si comincia ad entrare nell'atmosfera competitiva.
Quando mi sono ritrovato tra le mani un prodotto che annoverava quattro delle più importanti discipline individuali da neve da caricare sull'ST ero contento, e allo stesso tempo mi sono posto varie domande: basteranno quattro eventi, che tra l'altro hanno identica matrice, a soddisfare le aspettative degli appassionati? Che innovazioni saranno mai state introdotte per migliorare e rendere attraente una simulazione che ormai ha già conosciuto mille versioni? Alla sezione commento l'ardua sentenza.
Intanto vi descrivo il gioco: dunque le quattro specialità di cui si parla sono: slalom, slalom gigante, discesa libera e salto con gli sci. Per chi non fosse erudito in materia, dirò che la differenza tra slalom e discesa e che le "porte", intendendosi per porta la linea immaginaria che congiunge le due bandierine in coppia, sono molto più distanti tra loro nella seconda specialità, nella quale il vostro zig-zagare tra le porte sarà molto meno intricato rispetto alla prima.
Il gioco è in soggettiva, o meglio in pseudo-soggettiva visto che il percorso scorre prospetticamente sotto i vostri piedi ma il vostro punto di vista è posto dietro lo sciatore che guidate.
Come si è detto, le prime specialità sono molto simili tra loro, nel senso che si tratta sempre di attraversare le "porte", però con una particolare clausola: se le porte sono disposte verticalmente potete entrare da ambo i lati ma nella porta successiva dovete entrare dalla parte opposta, e ciò vi obbligherà sempre a "serpeggiare".
Col joystick potete accelerare, rallentare, girarvi a destra e a sinistra normalmente o rapidamente (questo serve quando il percorso è ingarbugliato), e infine fermarvi. Il salto con gli sci è tutt'altra cosa: dovrete acquistare velocità percorrendo la discesa di un trampolino, spiccare il volo e atterrare nel punto più distante possibile.
Fondamentale sarà raggiungere una buona angolazione (trenta gradi è la migliore), e fare un buon atterraggio.
Su Super Ski si devono dire due cose, una buona e una cattiva. Allora testa per la buona e croce per la... ehm scusate è stato un attimo di de faillance della mia capacità di decisione.
Dunque cominciamo con la cattiva: le tre prove di slalom, slalom gigante e discesa libera nella realtà probabilmente sono completamente diverse per quel che riguarda impostazioni tecniche e peculiarità sportive ma in una simulazione come Super Ski sembrano più o meno uguali.
I due slalom sono praticamente identici, tanto da far sentire la mancanza degli ultimi, decaduti "games" per una mera questione di varietà.
La notizia buona è che questo Super Ski è incredibilmente realistico: come suppongo facciano i veri sciatori dovete davvero stare con gli occhi puntati al percorso o rischiate di ritrovarvi in mezzo agli spettatori, e di falciarne qualche centinaio.
E' stata poi perfetta l'introduzione della "svolta rapida" da usarsi per infilare porte vicinissime, davvero di un realismo straordinario.
Ora la scelta tocca a voi: preferite una Epyx mediocre ma varia o una Microid realistica ma monotona?

ST

Globale 64%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM 3's

BANGKOK KNIGHTS

"BANGKOK, ufficialmente Krung Thep, cap. della Thailandia, sulla riva sinistra di uno dei bracci del Menam, presso la sua foce nel Golfo del Siam..."

Questo è quello che dice la mia enciclopedia risalente al 1964 (per me è come se fosse preistoria) in quindici volumi di Rizzoli/Larousse. Sì, ma cosa c'entra con questo gioco e perché si chiama Bangkok Knights? E' semplice, in Thailandia (la quale capitale è Bangkok come ho già detto) uno degli sport più praticati in assoluto è la (o il, non so bene) Thai Boxing, una specie di boxe in cui oltre ai puri e semplici cartoni si possono utilizzare esotismi quali calci sulle gengive con 'ascellamento' multiplo. Come la maggior parte delle persone intelligenti che leggono questa recensione avranno già capito da un bel pezzo, Bangkok Knights è una simulazione (o almeno cerca di esserlo) di Thai boxing.

Recensito molto tempo fa nella sua incarnazione per C64 su Zzap! n.18, ricevette ampi consensi mesi dopo considerati immeritati (il famoso senno di poi) per l'eccessiva facilità e con l'accusa di essere semplicemente uno sfoggio di programmazione. Vediamo ora per chi non ha letto quel fatidico numero di Zzap! come è esattamente il gioco nella sua incarnazione Amighista.

L'azione si svolge su un colorato fondale a scorrimento pluridirezionale nel quale i due giganteschi sprite dei due contendenti se le danno di santa ragione. Per le sedici (fuoco e basta non fa niente) combinazioni possibili del joystick si possono ottenere altrettante reazioni da parte nel nostro atleta che vanno da una guardia alta a una gomitata nelle orecchie. La maggiore caratteristica di questo modo di controllo è però la flessibilità: ci sono infatti due opzioni di controllo, una mantiene sempre le stesse mosse mentre l'altro assiste il giocatore selezionando la mossa più opportuna a seconda della distanza. Difficile da spiegare ma facile da usare. Quattro indicatori fanno poi bella mostra di sé in un pannello nella parte bassa dello schermo: i due in alto sono l'energia dei due contendenti mentre i due in basso rappresentano la forza fisica e lo stress (nei videogiochi più "alla moda" potete trovare qualcosa di simile alla voce "stamina" delle pagine gialle). Alcuni colpi la consumano più di altri, ad esempio il supercalcio volante stanca un pochino di più di uno sputo in un occhio.

Eliminato il primo tipaccio che risponde al nome di Manchu Man e deve essere affrontato sull'orlo di un precipizio, si può affrontare un simpaticone di un ninja che si diverte a tirarvi sabbia per le strade della città (dove la vada a prendere tutta quella sabbia lo sa solo lui...). Malmenato anche quest'ultimo si passa nella giungla ad affrontare Bamboo Man, un povero psicopatico. Superato anche lui, si può

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

accedere al campionato vero e proprio che si distingue dai primi incontri per il fatto che tutti gli incontri sono sullo stesso fondale, e cioè un ring con il simbolo della System 3. Bella fregatura... Una volta massacrati tutti quelli che vi si parano davanti (sembra uno di quei film con Chuck Norris che trasmettono otto volte al mese su una certa rete) potrete finalmente fregiarvi del titolo di Videogiocatore del Giorno (il tempo che ci impiegherete a finirlo) e smettere di giocare.

Amiga

Non c'è che dire, all'inizio Bangkok Knights fa proprio impressione. Non perché sia brutto, intendiamoci, ma la presentazione è molto bella (peccato che occupi un intero disco - ciò concorre senza dubbio ad alzare il prezzo), i fondali sono colorati e gli sprite sono imponenti. E poi? Beh, se parliamo di giocabilità è abbastanza bassa in quanto basta muovere a caso il joystick per vedere l'avversario riempito di botte. L'opzione per giocare in doppio aiuta un po' a risollevare il tutto, ma non così tanto. Il sonoro è composto dai soliti mugolii e tonfi campionati che fanno la gioia di grandi e piccini ma che in fondo in fondo stufano, ma fortunatamente ci sono due vispe musichette che non sono niente male. E poi, che gusto c'è a vedere una ragazza che passa con il cartello tra un round e l'altro se poi è una cugina non troppo lontana delle balene (senza offesa per queste ultime...)? Bah...

Globale 69%

CAPCOM'S

Tiger Road

Tornano le leggende orientali sugli schermi atariani: dopo la non felice prestazione sull'Amiga, Tiger Road si propone anche sul fratello/nemico a 16-bit.
Purtroppo la sostanza rimane la stessa perché la produzione Capcom appare ancora una volta scialba e inconsistente proprio come la scoprimmo qualche mesetto fa.
Il gioco in sé ha poco da dire, si tratta di un picchia-duro a scorrimento con accenni al platform che si protrae per quattro noiosissimi nonché facili schermi dalla grafica poco rifinita.
Ma andiamo con ordine: innnazitutto Tiger Road discende direttamente dal fratello arcade ed in effetti è tutto un gioco d'azione; in esso interpretate il ruolo di un maestro delle arte marziali, tale Lee Wong, che sa in particolare padroneggiare asce bifronti, sciabole, magli e affini.
Offrendosi ad uno scrolling orizzontale e brandendo appunto una di queste terribili armi, che durante il gioco potrà cambiare con altre che si trovano lungo il percorso, il nostro eroe avrà dapprima a che fare con una serie di assatanati guerrieri armati anch'essi di affilatissime "lame".
I suoi repentini fendenti causeranno immani stragi e questo gli aprirà la strada verso il portale finale.
Altri insidie saranno procurate da alcuni samurai con tanto di lancia, che se ne stanno ricoverati su alcuni ponti in attesa del bersaglio da colpire, cioè il pelatissimo Lee Wong, alias voi.
Il primo schermo, di una facilità irrisoria, si conclude così e dà accesso al secondo, stavolta in un'ambientazione d'interni ma dal sapore sempre orientaleggiante.
Lee Wong si trova infatti in una sorta di tempio a più piani i cui custodi sono alti un minimo di tre metri: si tratta infatti di misteriosi giganti che vanno colpiti più volte prima che la loro immensa mole si sfaldi; compito duro? Per niente, basta acquisire una semplice tecnica ed è fatta.
Seguendo alcune frecce indiziarie si giunge, salendo e scendendo le scale di collegamento dei vari ripiani, all'uscita, il tutto in estrema scioltezza (ma ci avranno giocato dopo averlo programmato?).
Di idiozia in idiozia, si arriva a uno schermo in cui affrontate una serie di barili rotolanti per giungere poi di fronte a quello che li sta lanciando: non vi ricorda niente? Beh, sappiate che quello che vi ricorda è molto meglio!
Non c'è che dire i programmatori non si sono sforzati affatto per creare un buon prodotto.
E' consigliabile solo agli appassionati!
Sayonara.

ST

Globale 45%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

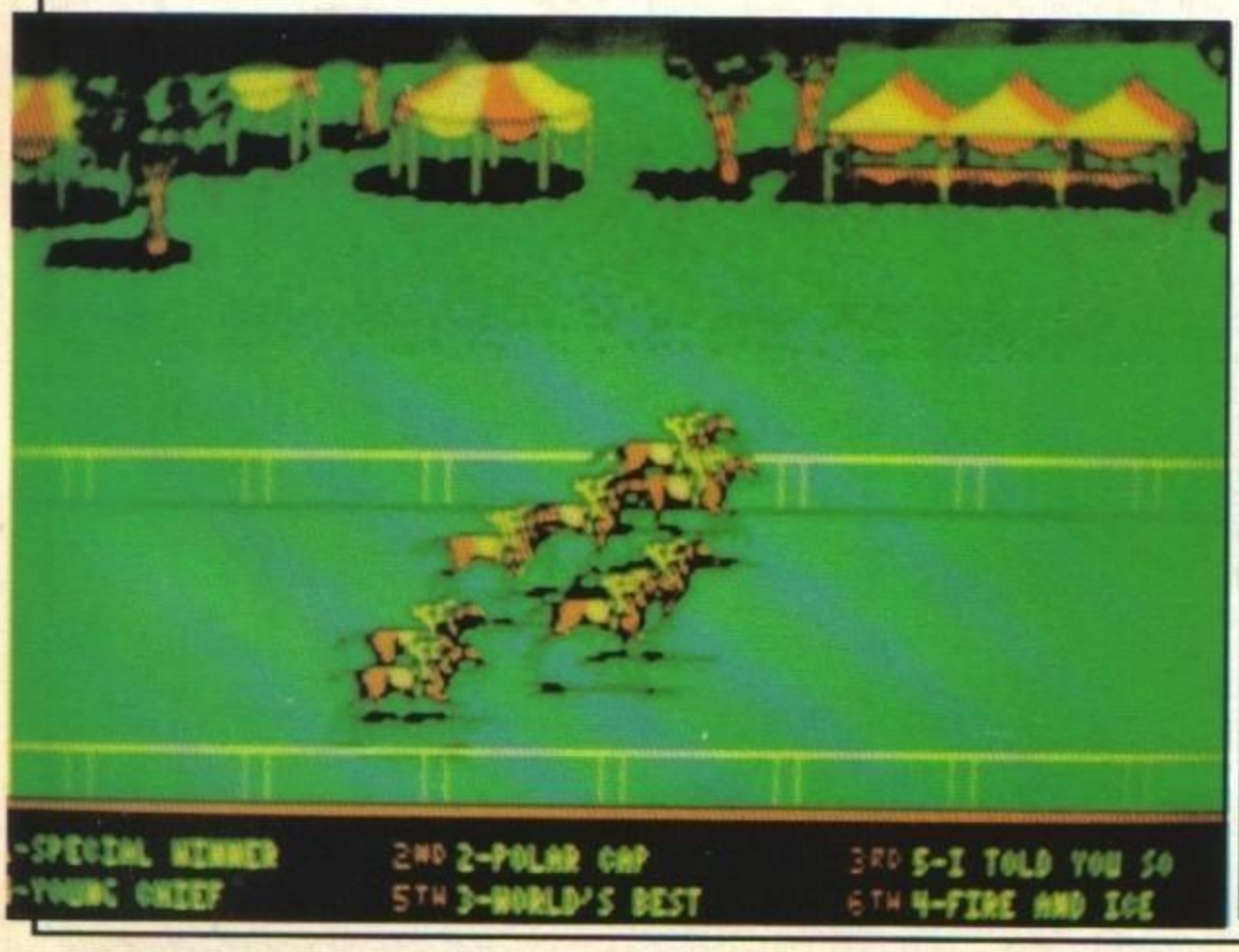
http://www.oldgamesitalia.net/

Omniplay HORSE RACING

MINDSCAPE'S

La storia di quel nobile quadrupede chiamato cavallo ha per lunghi millenni accompagnato la storia di quel meno nobile bipede chiamato uomo, che per tutto ringraziamento ha fatto del suo meglio per rimpiazzarlo con il cavallo-vapore. Oggigiorno, dunque, a quelle povere bestie non rimane che inghiottire l'amara pillola e continuare a galoppare negli ippodromi maltrattati da omiciattoli armati di frusta e speroni per il basso divertimento della plebe astante. La qual plebe arriva al punto di rischiare strani pezzetti di carta colorata sull'ordine di arrivo dei cavalli che prendono parte ad una corsa, generando non poca confusione nelle menti equine per lo stranissimo comportamento di quegli inqualificabili esseri.

Dal punto di vista degli uomini, invece, l'ippica è uno sport spettacolare ed emozionante che permette di unire l'utile al dilettevole grazie alla vincita di tanti bei soldoni. E se poi la vincita si rivelasse come una perdita, entra in gioco la celebre frasetta "riprova, sarai più fortunato!". Naturalmente la fortuna potrebbe consistere in una perdita "solo" enorme (anziché catastrofica), ma questi sono rigorosamente affari vostri se avete per caso intenzione di buttarvi nel mondo delle corse equine. Qualcuno vi ha detto di darvi all'ippica? In tal caso questa è la vostra grande occasione. HR è un programma ambizioso perché vuole essere, più che un gioco, un vero e proprio sistema di giochi aperto ad espansioni future. Quella che vi sto descrivendo, e che viene venduta, è la versione base che vi offre due moduli: uno che gestisce il gioco vero e proprio e l'altro che contiene i dati della pista numero uno. Comprando dalla SportTime gli altri nove moduli disponibili aggiungerete al programma vere e proprie sezioni di gioco in modo da tenere sempre vivo l'interesse. Il gioco "base" è esattamente quello che vi potreste aspettare: un bella sfida a chi imbrocca meno brocchi (ogni gioco di parole è puramente intenzionale), combattuta tra venti giocatori che dovranno capire il più in fretta possibile le caratteristiche di 128 cavalli e 15 fantini. Ma, legittima domanda, come si può fare se non conoscete diciannove amici o se non riuscite a stiparvi tutti davanti al PC? Il problema non sussiste perché sarà il PC a gestire i giocatori che non vengono impiegati da voi. Prevedibile amche il sistema di gioco, che vi mette a disposizione tutti i precedenti risultati dei cavalli. Questi hanno caratteristiche proprie per quello che riguarda velocità di punta, resistenza e accelerazione, senza contare che alcuni cavalli in gara possono "ingranare una marcia in più" anche per breve tempo e modificare i risultati. Inoltre ci sono tre tipi di terreni: fast, turf e mud. Il fast è ovviamente un terreno da velocità solido e compatto; il turf è erboso e il mud è fangoso. Un cavallo veloce sul fast può trovarsi male sulla morbida erba, oppure può odiare gli schizzi di fango e quindi rendere meno su quest'ultimo terreno. O ancora, può semplicemente essere un cattivo cavallo da evitare con cura: il classico imprevisto della vita. Il gioco è a tre diversi livelli. Al livello facile solo le qualità dei cavalli condizionano i risultati; al livello medio conta anche lo stato della pista, e infine al livello difficile entrano in gioco le doti dei fantini, i giorni di luna storta dei cavalli e altri parametri su cui occorre essere informati. Il programma salva ad ogni gara le posizioni finanziarie degli scommettitori, e se vi stufate di un torneo potete iniziarne un altro decidendo se tenere o no tutti i dati di gara del precedente. Lo scopo di ogni torneo, comunque, è sempre vincere il prestigioso trofeo che spetterà solamente al più ricco dopo un prestabilito numero di gare, oppure a chi raggiunge per primo una certa cifra (tutto questo deve essere deciso all'inizio del torneo). L'impressione che ho avuto di HR è buona: il programma è interessante, completo e professionale; un gioco per chi adora l'azzardo, vuol far lavorare il cervello e non disdegna un pizzico di brivido. Buono anche il manuale, concepito con intelligenza e che spiega tutto per gradi, anche se qualcuno sentirà la mancanza di un foglietto di sintesi. Interessante anche la configurazione dato che il programma non ha problemi di memoria (210 K in CGA, 256 in EGA); gira su due dischetti da 5,25" ma manca il formato 3,5". Purtroppo ogni gara deve essere caricata da disco richiedendo uno o due minuti, il che spezza il ritmo del gioco. Devo anche dire che i programmatori, arrivati alla parte grafica delle gare probabilmente



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

erano un pò a corto di cavalli-vapore mentali. Infatti prima della gara tutto funziona perfettamente in modo EGA, ma se volete vedere i vostri cavalli in corsa avrete una visione tricromatica tipo CGA a rappresentarli, e per giunta solo in rettilineo. In curva si può solo guardare dall'alto, per fortuna in modo EGA, con i cavalli simboleggiati dai loro numeri di gara. Non ci sono invece problemi a guardare tutta la gara dall'alto sempre in modo EGA. Per introdurre un'altra cosa che mi è piaciuta poco, ecco una citazione dal manuale: "noi tentiamo sempre di inserire nei giochi qualche altra caratteristica". Bene, se questo fosse vero avrebbero dovuto fornire il programma con tutti i moduli già disponibili al momento dell'uscita, e ce ne erano almeno due oltre a quelli base. Inoltre questo programma "aperto ad espansioni future" è in realtà chiuso perché può ospitare solo un certo numero di moduli già concepiti a tavolino. Secondo me, quindi, HR è un pò una truffa sotto l'aspetto finanziario perché pagate a prezzo pieno due undicesimi di programma quanto a numero di moduli. Trascendendo da queste considerazioni HR è un buon acquisto perché già così ha molto da offrire e fa leva su un sana competitività. Se siete convinti utenti di PC avete l'obbligo morale di dargli un'occhiata, ma "lasciate ogni speranza, voi che non lo siete" e tornate pure a sparacchiare a poveri alieni indifesi.

PC

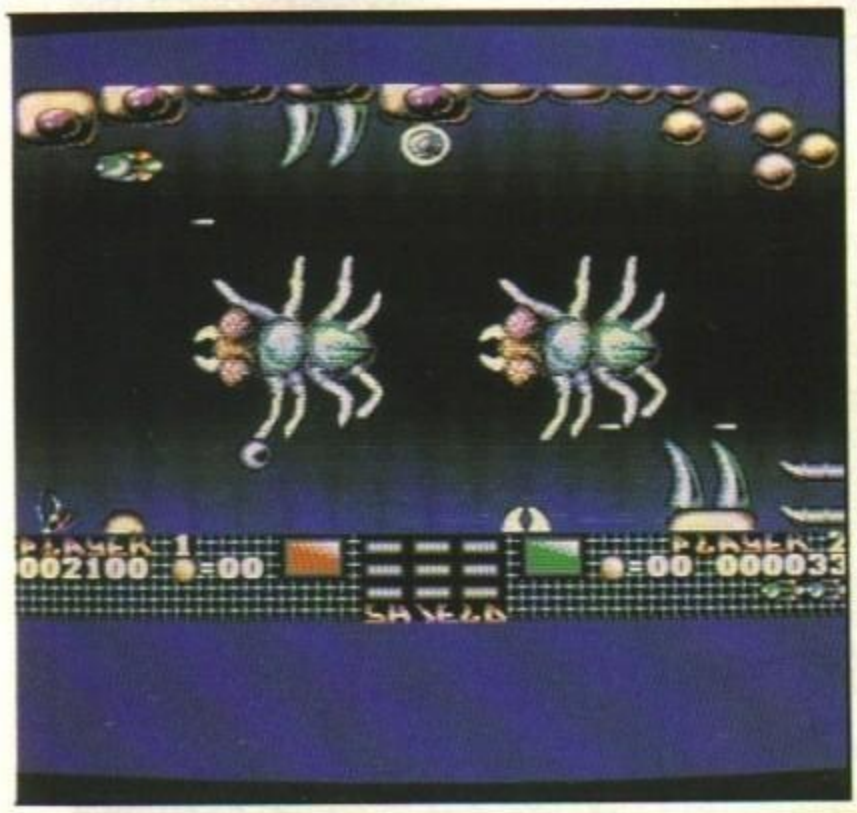
Globale 79%

IMAGEWORKS'

PHOBIA

Ogni pianeta una fobia. Quante ne avete voi? Forse troppe, e sicuramente almeno una. In questo gioco della Imageworks dovrete affrontare le paure più strane. Buon divertimento.

Per una completa inversione dei consueti ruoli dei protagonisti di una trama di shoot'em up, l'imperatore galattico di Phobia è un "buono". E si è permesso di venire rapito da qualcuno chiamato Phobos, e quindi deve essere anche un po' idiota. Ovviamente voi siete colui che deve salvare l'imperatore.
Questi è tenuto prigioniero nel Sole al centro del sistema di Phobos (cosa fisicamente impossibile, ma la trama non l'abbiamo scritta noi), un posticino proprio troppo caldo per la vostra umile navetta monoposto. Ma nove dei pianeti che orbitano intorno al Sole ospitano parti di uno scudo protettivo: collezionarle tutte impedirà alla vostra navetta di diventare un'informe massa di metallo e plastica fusi.
Prima che il gioco cominci si seleziona un pianeta da attaccare da un "network" di quindici. Preparatevi quindi ad affrontare uno shock diverso per ogni pianeta.
Lo scrolling è orizzontale, e ragni, serpenti, decapitazioni, sedie da dentista (!), tutte cose ripugnanti insomma, contribuiranno a tener vivo nella vostra mente i più terribili incubi, e anche il titolo del gioco.
Se blastate con i vostri laser, le fobiche presenze lasciano cadere delle icone da raccogliere per innescare le consuete capacità extra: motori ultrapotenti, bombe e laser aggiuntivi.
Il bello è che c'è anche una seconda nave comandabile, ma al contrario di molti shoot'em up, è vulnerabile quanto la vostra, e avendo presente il livello di difficoltà di Phobia, vi assicuro che non è una cosa gradevole.
Il gioco è tosto, con molti sprite nemici che sciamano verso di voi, mentre un goffo scenario restringe il vostro raggio d'azione.
Se lo schema di gioco non è proprio una novità, la soluzione grafica dei vari livelli e degli sprites è proprio singolare: evidentemente l'ispirazione ha colto il veterano Tony Crowther quando ha deciso di basare il suo soggetto di gioco su incubi e paure.
I livelli di Phobia passano dal bizzarro al surrealistico e non credo che si sia mai visto un gioco simile prima d'ora, ed è proprio la sua stranezza che invoglia a giocare.
Per gli esperti di questo genere Phobia sarà di alto gradimento: pieno di incubi da scacciare e sconfiggere per sempre.



Amiga

Ovviamente la grafica è molto dettagliata, ma non abbastanza per rendere il gioco raccapricciante come invece avrebbe potuto essere. Lo scrolling è fluido ma invece di essere in parallasse lo sfondo scorre prospetticamente verso il centro dello schermo, come se la navicella se ne stesse allontanando. In Phobia è inoltre consentita l'attivazione del modo HI-Res che restringe l'area di gioco riducendola a un rettangolo piccolo piccolo ma molto dettagliato (come accadeva per Dragon's Lair): non serve a niente ma fa scena.

Globale 77%

ST

Anche sull'St la grafica è rozzamente efficace in perfetto stile Crowther, con tutti quei rutilanti coloracci e le fisionomie da onirismo infantile (Paolo, hai letto il vocabolario? NdCE). Ovviamente manca l'opzione HI-Res, ma il gioco è comunque identico e niente c'è da aggiungere o togliere alla versione Amiga.

Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dogs Of War

ELITE'S

La Elite fa allora entrare in scena il suo macho ad artiglieria pesante, che nella sua attività free-lance riceve offerte da tutto il mondo per estinguere i fuochi del terrorismo là dove divampano. Chi è questo body-builder corazzato? Ma siete voi...

Lo schermo di inizio è qualcosa di bellicamente sconvolgente: una griglia di pistole, mitraglie, mitragliette, lanciafiamme, bazooka, proiettili e tutto quello che un guerrafondaio avrebbe voluto collezionare ma non ha mai osato acquistare. Voi invece lo dovete proprio acquistare, certo non tutto ma almeno ciò che vi serve per la missione che avete appena scelto. Per questo avete a disposizione una certa somma di crediti che vi consente di far vostro almeno una buona mitraglietta pret-à-porter più un nutrito gruppo di bombe a mano, oppure un super sputaproiettili insieme con una Colt di riserva. Osservando più in dettaglio il tabellone con l'armamentario noterete che alcuni proiettili non sono compatibili con certe bocche da fuoco quindi alcune scelte sono proprio obbligate: didascalie informative precisano poi la gittata delle armi portatili più una serie di caratteristiche più da rambomani che da videogiocatori. Una volta effettuata la vostra scelta, sappiate che non potete più tornare indietro: Dogs of War non è infatti un gioco in cui si possa incrementare la propria potenza di fuoco durante la partita, né sul piano quantitativo né su quello qualitativo, cioè non è né uno Xenon II né lo stesso Rambo III; la sua filosofia è "armatevi e partite". Secondo quest'ottica, la varietà dei nemici non è importante quanto l'intensità dei loro attacchi, ciò significa che se vi viene concesso di selezionare armi potenti sin dall'inizio è perché vi aspetterà un vero casino, e non importa che i nemici abbiano diverso aspetto quanto che vi impegnino allo spasimo. Durante il gioco avrete davanti sempre gli stessi tipi di avversari (le irruzioni di qualche jeep o camion sono proprio occasionali), cioè soldati che scaricano proiettili e bombe a mano a iosa con un intasamento sullo schermo tipo metropoli giapponese. La visione è in assonometria simil-cavaliera cioè con veduta da tre quarti dall'alto. Lo schermo scorre inizialmente verticalmente, per poi adottare lo scrolling orizzontale e continuare con la serie di sostituzioni che offrono al giocatore un po' di varietà. Particolare un po' strano, lo scrolling è "a blocchi" cioè la striscia di paesaggio che scorre sotto i piedi del protagonista è idealmente divisibile in sezioni: ogni volta che l'omino raggiunge il confine di una di queste, quella successiva inizia a proporsi e smette di scorrere solo quando si è completamente manifestata sul video. Lo scrolling riprenderà poi al successivo "passaggio di confine". Inutile ma curioso. Le missioni sono esattamente dodici: si va dalla liberazione di ostaggi nell'America Latina a quella di "missing-in-action" in Vietnam, e ognuna frutterà al nostro Rambo un certa somma in denaro. Esiste la possibilità di giocare in due.

ST

L'Elite ha deciso di rinunciare allo shoot-'em-up progressivo a favore dello sparatutto intensivo. Come ho già detto nella spiegazione del gioco la scelta è stata quella di rifornire da subito il giocatore di armi abbastanza potenti, basti osservare l'intensità di fuoco di un HK-9, e di opporgli sempre la stessa potente, numerosa soldataglia nemica. Io non sono affatto contrario a questo tipo di filosofia, che anzi mi sembra conferire al gioco una vera atmosfera da guerra, con tutta quella serie di bombe e proiettili che svolazzano pericolosamente e voi lì in mezzo all'inferno come nei migliori film di guerra; però mi sembra che la Elite le missioni le abbia programmate un po' troppo uguali: l'unica cosa che cambia in ognuna delle dodici missioni è il paesaggio! Con questo tipo di sparatutto intensivo si pretende almeno che l'elemento dello sfondo crei qualche diversivo; potevano farci che so una boscaglia fitta che nascondesse un po' i colpi avversari, o delle trincee in cui si sfruttasse il dislivello simulato del terreno per trovare riparo dai proiettili, ma non è mio compito dare suggerimenti alle software-house. Il gioco non è niente di tutto questo. Dogs of War è dall'inizio alla fine sempre la stessa salsa: insufficiente.

Globale 45%

Amiga

Sonoro migliore ma non troppo, grafica bruttina come sull'ST. Uno sparatutto intensivo da scartare. A proposito, voi cosa siete, intensisti o progressisti? Un buon argomento di dibattito per le pagine della posta.

Globale 45%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIME WARP/RAINBOW ARTS'

OXXONIAN

Un piacevole e avvincente mix di strategia da puzzle-game e azione da shoot'em-up direttamente dagli irriducibili programmatori tedeschi.

Gli oxxoniani, oltre ad avere un nome terrificante, sono una popolazione tranquilla, più o meno come gli svizzeri. Hanno un unico, acerrimo nemico: Zargo. Questo individuo ne sa una più del diavolo, e per eliminare definitivamente gli indifesi ma arcigli antagonisti, ha organizzato un piano diabolico. Con l'aiuto di una speciale macchina di sua invenzione è riuscito a stabilire un contatto con degli esseri di un'altra dimensione che hanno la particolare capacità di rendere non commestibile l'unico cibo gradito dagli oxxoniani: la torta di pop-corn.
La situazione sembrava senza speranza, la gente moriva di fame ma nel frattempo gli scienziati si davano da fare. Putroppo, proprio mentre stavano per completare l'unica arma in grado di ritrasportare le molecole degli individui dell'altra dimensione al loro luogo d'origine, tutti gli scienziati sono stati fatti prigionieri dall'astuto Zargo. Tutti tranne uno... voi!
Prendete parte all'azione quando scoprite che tutti i vostri colleghi sono stati fatti prigionieri, ma non vi perdete d'animo: il Dr. Mix (voi, se non l'avete ancora capito!) salverà da solo il proprio pianeta!
Sfortunatamente l'arma che era ormai prossima al completamento è stata divisa in tanti piccolissimi pezzettini e racchiusi in scatole dagli scagnozzi di Zargo, ma non si conosce la combinazione per poterle aprire. Dopo lunghi studi riuscite a capire che accostando due o più scatole simili, esse si disintegrano liberando il contenuto.
All'inizio della missione, il governo vi fornisce tre tute protettive che vi rendono invulnerabili a un determinato numero di colpi. Se tutte e tre le tute vengono utilizzate, verrete risucchiati nella dimensione parallela dove vi toccherà guadagnarvi da vivere giocando a calcio, ma facendo il pallone!
I nemici con cui vi fronteggerete variano da semplici e tonde facciotte sorridenti che non fanno altro che succhiare energia dalla vostra tuta se toccate, a negozianti ambulanti senza scrupoli che vi venderanno le armi a prezzi esorbitanti.
Durante una partita dovrete accostare le scatole colorate spingendole o tirandole, ma fate attenzione: la vostra tuta vi permette di spingere e tirare per un numero limitato di volte, la capacità di effettuare le rispettive azioni si compra a fine livello.
Una volta accostate un numero di scatole simili (il numero è differente per ogni livello), viene rivelato il contenuto. All'interno potrete trovare oggetti utili, come cibo e armi sempre più potenti, e meno utili, che ridurranno la vostra riserva d'energia se raccolti.
Una volta aperte tutte le scatole presenti sul livello, apparirà una scala che vi condurrà al livello seguente passando per un provvidenziale negozio.

In questo luogo potrete dare fondo al vostro portafogli, acquistando ogni ben di Dio, nuove armi, punti bonus, possibilità di spingere e tirare le scatole, se ne avete bisogno. C'è nello stock anche un super-potere che, se acquistato (ovviamnente a un prezzo salatissimo), vi permetterà di aprire tutte le scatole del livello successivo col semplice tocco.
Durante ogni livello e in qualsiasi momento potete mettere in pausa il gioco e successivamente scegliere se ripartire normalmente, passare al livello che segue al prezzo di una tuta protettiva (una vita), o finire la partita.
La vostra missione ha termine quando tutte le tute protettive sono state esaurite e l'ultima riserva d'enegia finisce, o quando raggiungete l'ultimo, esasperante livello. Ne avete di strada da fare!

Amiga **ST**

Se cercate qualcosa di diverso dal solito blastatutto ma non volete impegnarvi con giochi troppo "seri", avrete centrato il bersaglio: Oxxonian è il gioco che fa per voi. La grafica è passabilmente ricca, colorata, ben animata, e si lascia guardare piacevolmente. Il sonoro è curato da professionisti e tutta la programmazione è impeccabile. Ma è soprattutto lo schema di gioco il punto di forza di questo prodotto. Un eccellente cocktail di azione arcade e strategia che non si vedeva su un computer dall'epoca di Boulderdash. Ma non dimenticatevi che è praticamente due giochi in uno! All'inizio potete scegliere se giocare al gioco "arcade" o a quello "strategy": nel primo l'enfasi è sul lato blastatutto dell'azione, mentre nel secondo l'attenzione è rivolta alla risoluzione degli enigmi piuttosto che allo sbarazzarsi degli antipatici nemici. Volete qualcosa di nuovo, divertente e bizzarro? Compratevi Oxxonian. Se poi volete anche il cioccolato... beh, compratevi l'ovetto Kinder!

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES'

RACCOLTA GIOCHI 2

Di raccolte ne stanno uscendo moltissime, andiamo a vedere cosa contiene questa dei francesi della Infogrames.

OPERATION NEPTUNE

Il gioco si svolge interamente sottacqua, lo scopo principale è distruggere tutte le basi sottomarine nemiche prima che esse siano in grado di controllare il mondo (tanto per cambiare!).
Voi sarete, di volta in volta, sommozzatore in lotta con sabotatori nemici, alla guida di uno scooter sottomarino, comandante del vostro sommergibile alla ricerca delle temibili basi nemiche.
Tenete però sempre d'occhio il livello d'ossigeno e di energia che vi permette di proseguire nella ricerca.
La grafica del gioco è ben curata con dei fondali marini molto belli, l'effetto delle bollicine che escono dal respiratore non è niente male, e anche l'interno del sommergibile crea una certa atmosfera.
L'unico difetto del gioco è riassumibile nella poca giocabilità (scusate il "gioco" di parole), una volta sparito l'interesse iniziale, ci si ritrova a combattere senza sosta sempre con gli stessi sommozzatori e contro le solite pattuglie che attaccano il nostro sottomarino, l'unico divertimento lo si può trovare nel affrontare uno squalo o una piovra ogni tanto, ma non sempre si trovano!
Che dire gente, abbiamo di fronte un ottima grafica, un'idea di base abbastanza originale, ma mal supportata dalla mancanza di flessibilità.

WARLOCK'S QUEST.

Il gioco è molto simile al mitico Ghosts'n'Goblin (forse troppo), uno shoot'em up a scrolling orizzontale in cui la raccolta di alcuni oggetti risulta indispensabile per la vittoria finale.
A ogni schermata corrisponde un livello con i nuovi mostri da affrontare, messi in evidenza da una finestra posta in alto sullo schermo.
Nella stessa porzione di schermo vengono tenuti continuamente aggiornati il punteggio, gli oggetti recuperati, il livello dell'armatura (se la si possiede), e la salute del nostro personaggio, naturalmente quando questa scende a zero la partita finisce e si deve ricominciare tutto da capo.
Sinceramente questo clone di G'n'G non ha assolutamente niente di speciale, la grafica è formata da grassi sprite che vagano per lo schermo, e il sonoro è quasi inesistente, per ciò che riguarda la difficolta è pressoché nulla (dopo tre partite avevo gia recuperato 6 degli 8 oggetti necessari!).
Una vecchia idea per un gioco mediocre.

I PASSEGGERI DEL VENTO

Tratto da un omonimo fumetto francese, il gioco ci fa vivere in prima persona le avventure dei suoi personaggi in una maniera diversa dalle solite, impersonando ora Isa ora Hoel ed una ventina di altri "attori".
Il tutto è strutturato in maniera interattiva, e a seconda delle nostre decisioni la storia viene modificata e così anche la risoluzione finale.
Scopo del gioco è riuscire a recuperare un importante testamento che permetterà a Isa di reclamare ciò che le spetta di diritto: il titolo di Contessa che le è stato usurpato.
La bellissima grafica che ci accompagna nello svolgimento della storia è ripresa dal tratto fumettistico dell'autore originale, ed è uno degli aspetti più piacevoli del gioco, oltre al notevole coinvolgimento che pervade tutto la faticosa ricerca.
Il sonoro sfrutta appieno le capacità dell'Amiga, creando una stupenda colonna sonora.
La presenza di numerosi personaggi, rende il tutto ancora più interessante.
E' sicuramente la nota più piacevole di tutta la raccolta.

Amiga

Globale 64%

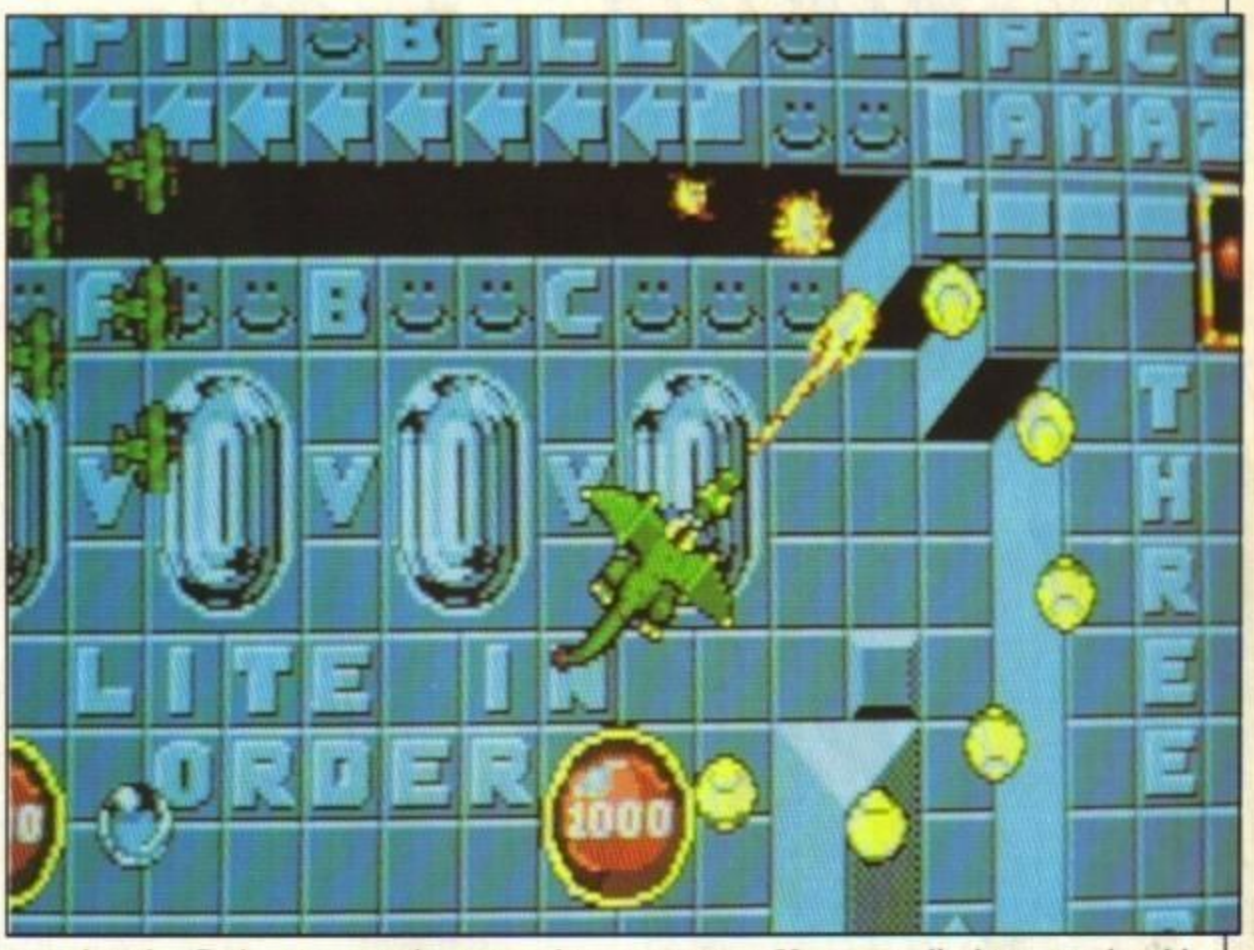
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WICKED SOFTWARE'S

DRAGONSCAPE

Siete sul vostro autobus e state leggendo il giornale quando improvvisamente tutto sembra illuminarsi. Un lampo e vi ritrovate in un'era sconosciuta a bordo di un drago volante...



Tutto quello che è successo lo dovete agli abitanti di Tuvania, un paese incantato che ha chiesto il vostro aiuto. Le forze del male, infatti, hanno spostato 32 oggetti dalla loro posizione iniziale e così il paese si è trovato tutto scombussolato.
Voi, chissà perché, siete stati scelti dai Tuvaniesi proprio per le vostre doti di coraggio e di intelligenza, e così non potete certo rifiutare un'opportunità simile, anche perché sarebbe difficile tornare sull'autobus dal quale siete stati teletrasportati.
Ma, come dicevamo, in questa dura battaglia contro il male, un drago chiamato Garvan vi viene incontro proponendovi di salire sulla sua schiena e offrendosi come mezzo volante di locomozione per combattere i nemici.
Così vi ritrovate soli e impavidi ad affrontare quattro livelli a scolling multidirezionale che vi vedranno accaniti uomini-volanti contro una massa di strani essere anch'essi volanti, tutti diversi fra loro e pieni di voglia di farsi un drago arrosto. Ma la cucina al forno piace anche a voi, e a colpi di "sputate di fuoco" siete dispostissimi a rendere pan per focaccia.
Come se non bastasse, però, in ogni livello vi sono delle trappole pericolossissime che vi bloccano per un certo periodo lasciandovi preda di tutti i nemici assatanati.
Ogni volta poi che verrete toccati da qualche mostro un'icona che vi rappresenta diventerà sempre più scheletrica rappresentando il vostro stato fisico e, alla fine, la morte e la conclusione del gioco. Infatti non avrete che una vita soltanto, e ve la dovrete tenere cara.
Ma non è tutto male in questa strana Tuvania; una lettera P vagante e volante si presenta di tanto in tanto con una forte timidezza. Se riuscite ad avvicinarla e a toccarla recupererete la forza fisica perduta, riacquistando tutto il vostro splendore.
Per passare da un livello a quello successivo, dovrete recuperare 8 oggetti e metterli al posto giusto. Ma poiché potete portare con voi un oggetto soltanto, dovrete usare tutta la vostra memoria visiva e il vostro intuito per porre a termine questa vicenda. Così, per esempio, una volta scovata e presa la cassetta audio, dovrete avvicendarvi per riporla nel walkman. Se trovate la pila la dovrete mettere nella torcia elettrica, se vedete un floppy disk dovrete affrettarvi a inserirlo nel computer. Una sorta di gioco per bambini, dunque, che si fa sempre più difficile e stimolante e che unisce a frenetica azione arcade un sorta di puzzle. A cavallo di un drago potrete scoprire così che non ci si sta poi tanto male!

Amiga

La prima cosa da dire è questa: Dragon Scape uscì molti mesi fa nella versione St e fu una specie di disastro poiché si giocava in un'area grande come un francobollo. Dopo moooolto tempo è uscita la versione Amiga, ed è tutta un'altra cosa. L'attesa quindi è servita enormemente a migliorare di moltissimo il prodotto. Questa versione è overscreen, a parte la parte inferiore con i punteggi. Lo scrolling è davvero multidirezionale e se non fosse per i confini che ogni mappa ovviamente ha, vi sembrerà di vagare liberamente in terre infinite. In più la colonna sonora è molto accattivante e ci sono delle frasi digitalizzate divertenti. Il gioco in sé può piacere molto. E' uno shoot'em-up coinvolgente e non troppo complicato che vede un'azione molto fluida, ma anche un rompicapo interessante e accattivante che per ore vi terrà inchiodati allo schermo per capire dove va messa l'autoradio (che poi abbiamo scoperto essere un videoregistratore che andava inserito in una TV: logico!) e gli altri oggetti che trovate sparsi per le terre di Tuvania. Eravamo molto in ansia per vedere realizzata la versione Amiga del gioco, proprio perché ne avevamo acquistato i diritti, e sapendo che sarebbe stata overscreen, eravamo davvero curiosi di vederla. Siamo molto soddisfatti, e lo sarete anche voi. Una buona produzione, anche considerando il prezzo davvero contenuto.

Globale 88%

ATTENZIONE

La versione Amiga di DragonScape sarà presto disponibile in tutte le edicole completa di manuale in italiano, nel secondo numero di TGM Software.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

LA NUOVA RIVISTA CON DISCHETTO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

A GIORNI IN EDICOLA A L. 13.500

DRAGON SCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS'

MISTERY OF THE MUMMY

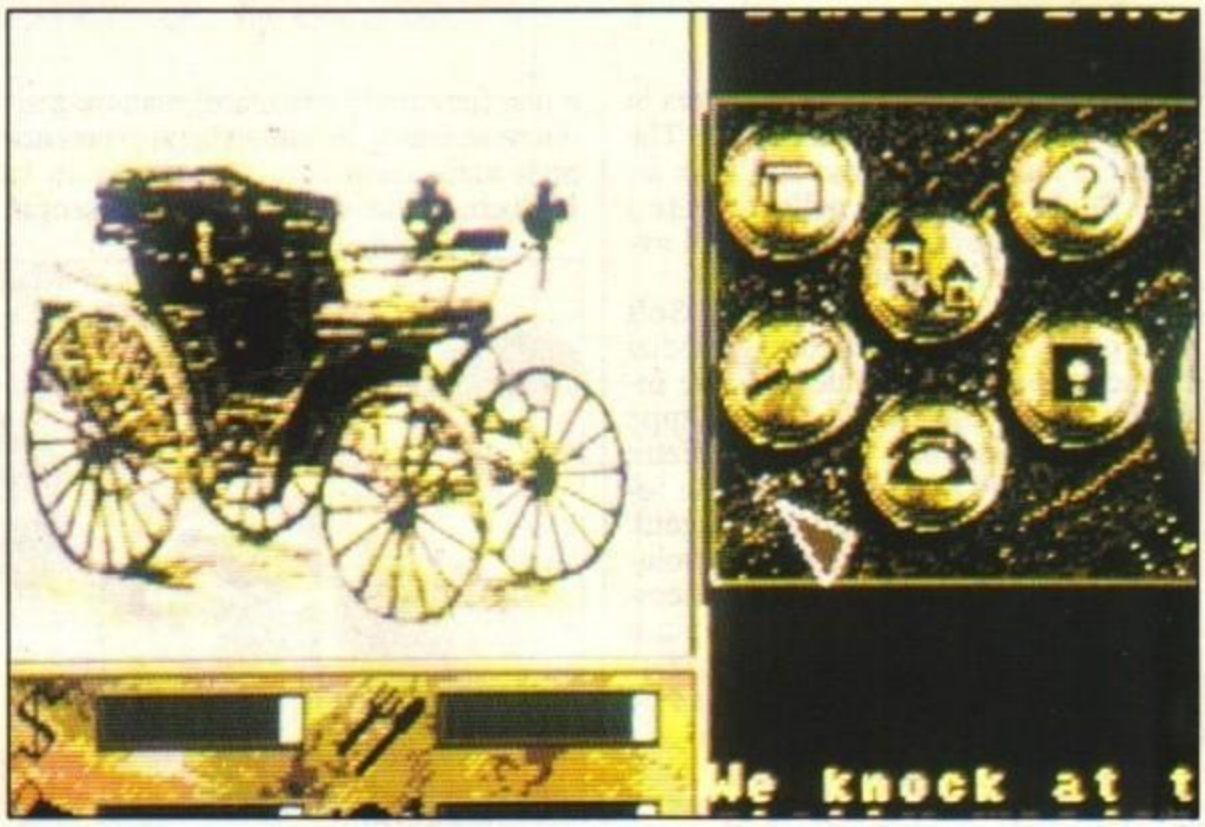
Prendete un detective ed il suo aiutante alla ricerca di una mummia scomparsa: metteteli in una grossa città come Amburgo, spostate il calendario sul 14 aprile 1912 ed otterrete Mistery of the Mummy, uno dei migliori "giochi gialli" di questi ultimi tempi.

Domenica 14 aprile 1912: una giornata speciale per voi, famoso avvocato tedesco e per Wilhelm, vostro autista e braccio destro. Dopo mesi di duro lavoro è venuto il momento di godersi una meritata vacanza nientemeno che ad Amburgo! Ma, proprio quando state per recarvi ad una mostra, un distinto signore, che si presenta come tale Mr Rasenberg, vi avvicina e vi chiede di occuparvi di un importante affare: il caso della mummia scomparsa!

Tale mummia, avente uno scarso valore economico, è stata rubata da un museo di Amburgo, apparentemente da un collezionista, ed il vostro compito è ,ovviamente quello di ritrovarla. Naturalmente accettate, considerandolo un caso di ordinaria amministrazione: ma immediatamente venite a conoscenza, tramite il quotidiano locale, che la mummia cela un misterioso segreto (e quindi molte persone sono interessate al suo ritrovamento) e che una mummia africana sta per essere messa all'asta proprio ad Amburgo.

Partendo da questa traccia dovrete riuscire, entro giovedì pomeriggio, giorno in cui ritornerete a Monaco (vostra città natale), a far felice Mr Rasenberg recuperando la sua mummia e, possibilmente, scoprendo il segreto che questa cela. Naturalmente il fido Wilhelm vi aiuterà "scarrozzandovi" a destra e a sinistra per le vie di Amburgo e distribuendo saggi, ma non troppo, consigli.

La domanda può sembrare banale: e noi cosa ci guadagnamo? Bene, sappiate che Mr Rasenberg vi ha elargito, anticipatamente, cento marchi tedeschi; somma che può sembrare fin troppo generosa, ma che si esaurirà molto presto, visto che dovrete pur mangiare (e i ristoranti costano) e che l'auto ha bisogno di carburante per poter funzionare (e la benzina costa ancora di più!).

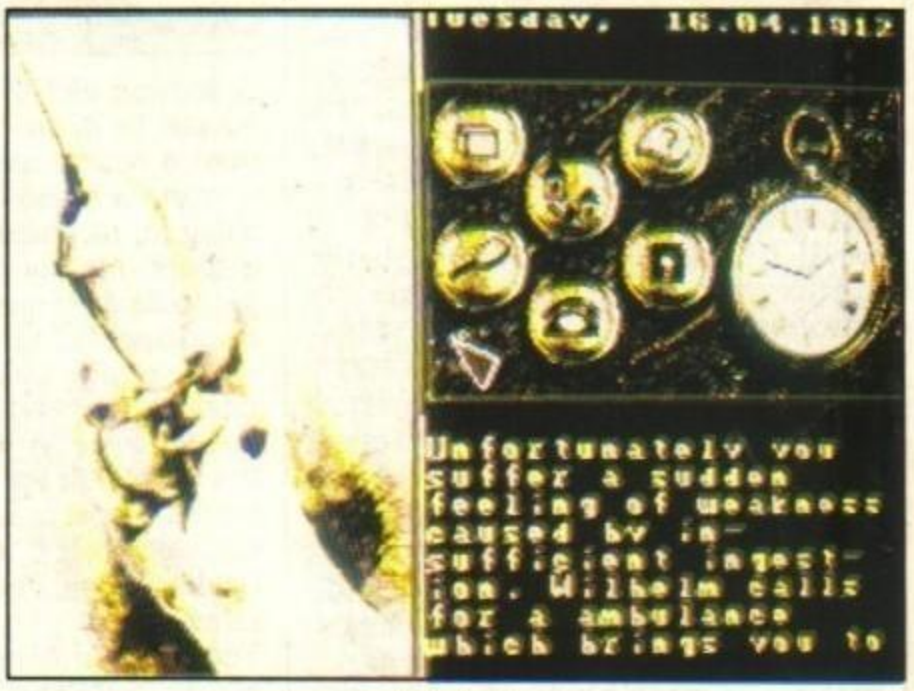


Fortunatamente il telefono dell'albergo dove alloggiate è gratuito e lì potrete sbizzarirvi a cercare indizi per il vostro caso telefonicamente. Se poi non vi ricordate tutto a memoria potete sempre prenderne nota sul vostro blocco.

Il gioco, pur avendo le caratteristiche di un avventura ad icone, comprende delle sezioni arcade, come quella in cui siete costretti a nuotare nelle gelide acque dell'Alster. Bisogna poi rivelare che, oltre allo schermo, dovrete tenere d'occhio la mappa d'Amburgo (per non perdervi) e l'agenda telefonica che trovate (c'è bisogno di dirlo?) nella confezione.

La forza del gioco, secondo me, è da ricercare proprio nell'agenda: la grafica ed il sonoro rientrano nell'ordinario, lo spessore del gioco non è uno dei migliori (per quanto riguarda un'adventure), ma cercare un numero di telefono o un indirizzo, come nella realtà, è estremamente divertente, soprattutto se si incappa in qualche pubblicità, per altro estremamente utile ai fini della risoluzione del gioco, di ristorante o rivista o stazione di servizio.

Se siete degli amanti dei misteri, degli adventure, se siete dei giallofili, o se volete più semplicemente passare qualche ora divertendovi senza essere costretti a "blastare" alcun alieno non posso che consigliarvi Mistery of the Mummy: ne resterete sorpresi, come lo sono stato io!!



Amiga

Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avventura

COBRA SOFT'S

MURDERS IN VENICE

Hanno piazzato una bomba a Venezia. Tocca a voi scovarla, bloccarla e scoprire il perché di quest'azione terroristica. Povera Venezia, già sta in piedi per miracolo e adesso ci si mettono pure con gli ordigni.

Presentato dalla Infogrames, Murders in Venice ricorda un po' Murder On The Atlantic, un gioco apparso sull'Msx tre anni fa che consisteva nello scovare i motivi e i colpevoli di alcuni delitti avvenuti su di un Transatlantico.
Come è tradizione della Cobra Soft nella confezione troverete tutti gli indizi che scoverete nel corso delle vostre indagini: cartoline, fotografie, mappe stracciate, borsellino, bottoni, biglietti, fazzolettino di carta usato, pellicola fotografica e tanti, tantissimi altri oggetti. Tutto è importante per trovare la soluzione del mistero poiché dietro a semplici fogli di carta, come per esempio il conto di un ristorante, trovate abbozzata la mappa di un appartamento o il nome di qualche indiziato.
Sul monitor vi apparirà il Canal Grande con tutte le sue belle case. In basso a destra vedrete la vostra immagine (che potrete modificare e truccare accedendo a una funzione particolare), mentre a sinistra troverete le icone che vi permettono le varie azioni.
Il gioco, gestito dal mouse, vi consentirà di scovare alcuni personaggi e fare domande. Su di uno speciale taccuino elettronico potrete annotare i vostri appunti e, mano a mano che proseguirete nelle indagini, incontrerete nuovi personaggi o scoprirete che quelli già interrogati hanno da dirvi qualcosa di nuovo e interessante.
Fedele amica sarà anche una macchina fotografica che vi consentirà di fare delle istantanee ai personaggi incontrati. Potrete quindi aprire la vostra agenda e incollare queste foto nelle varie schede completandole col nome e cognome dell'indiziato, più notizie interessanti e dati salienti.
Tutto questo vi aiuterà moltissimo ed eviterà lo stress di dovervi procurare un quaderno per annotarvi gli sviluppi delle indagini.
Per andare a frugare nelle stanze basterà cliccare con il mouse su queste e poi cliccare sul vostro personaggio. Una serie di fumetti indicherà le azioni possibili e cliccando su quella desiderata la eseguirete. Medesimo discorso va fatto per gli interrogatori: quando apparirà la foto di un personaggio potrete cliccare sulla votra testa e appariranno le domande che potrete fare. Cliccando sulla domanda che vi interessa avrete la risposta.
I personaggi e gli indizi del gioco sono davvero moltissimi, e vi servirà molto tempo per risolverlo. In più la trama è molto complessa e sarà difficile scovare i legami che unisce gli uni agli altri.
Poiché oltre a scoprire qual è il movente dell'azione terroristica dovete anche disinnescare una bomba, avrete la possibilità di andare ad allenarvi nel posto di polizia dove troverete un falso ordigno a scopi d'esercitazione. Purtroppo il manuale non accenna minimamente alla strategia da usare per disinnescare una bomba a orologeria e quindi passerete davvero tantissimo tempo prima di scoprire la sequenza giusta nel tagliare i fili.
A parte questa pecca del manuale, troverete il gioco interessante se vi piacciono i gialli, anche perché il programma è IN ITALIANO e non avrete difficoltà a capire domande e risposte.
Per scoprire i vostri passi avanti dovrete accedere a una sezione di test che vi pone una serie di domande alle quali dovrete rispondere. Il pieno successo nelle risposte implica la soluzione del gioco.
Avrete inoltre la possibilità di salvare la partita. Opzione molto importante.
Chiaramente avrete un tempo limite per risolvere il tutto, altrimenti la bomba scoppierà e non vi resterà che tornarvene a casa a guardare i telefilm.

Amiga

La grafica semplice ma efficace utilizza qualche digitalizzazione ritoccata, soprattutto per quanto riguarda i personaggi che incontrerete. Il gioco appassionerà gli amanti degli intrighi polizieschi e tutti gli indizi contenuti nella confezione originale danno un sapore vero all'avventura tanto da coinvolgervi molto in questa tresca. L'unico appunto va fatto alla parte del disinnescamento della bomba poiché vi ritroverete difronte a fili e switch senza minimamente capire da che parte cominciare e vi converrà quindi passare molto tempo sulla sezione di prova prima di cimentarvi nel gioco vero e proprio. Un gioco adattissimo a chi seguiva la serie Sherlock Holmes edita da Mondadori, quella che conteneva insieme al libro tutti gli indizi. Consigliato solo agli appassionati del genere.

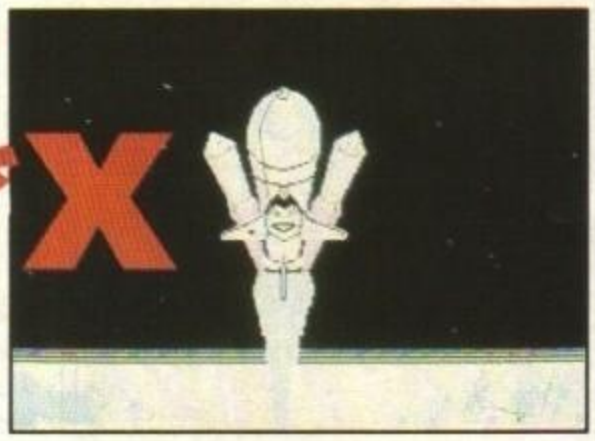
Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEWSON/FINAL FRONTIER'S

SPACE M*A*X



Space M*A*X vi mette nei panni del direttore del primo progetto di stazione spaziale a scopo commerciale. La simulazione, in se stessa, è fornita su tre dischi e insieme ad un manuale di 137 pagine realizzato in modo professionale e corredato da fotografie, diagrammi a colori, et similia. L'autore di Space M*A*X ha realmente partecipato al Programma Spaziale, sviluppando progetti aerospaziali per le missioni Viking, Mariner e Voyager.

Nelle simulazioni siete coinvolti nella pianificazione del carico (per le navicelle tipo shuttle, e così via), la precedenza e l'assemblaggio dei moduli che comporranno la stazione (abitazioni, laboratori astrofisici ecc.), la produzione in laboratorio e quella industriale. La meta finale sarà, in definitiva, il lancio, la costruzione e la messa in opera della stazione spaziale. Tuttavia, lo spazio è denaro (non era il tempo? — NdT), per cui dovrete sottostare ad un budget ben preciso e ad un rigoroso limite di tempo per il completamento del progetto. Oltre che districarvi fra i numerosi problemi finanziari e organizzativi, avrete da tenere a bada incendi, esplosioni, scioperi e malattie. Inoltre, se i moduli della stazione non saranno assemblati in modo corretto potranno verificarsi delle fughe di ossigeno e problemi annessi. Infine, non si tratta di un semplice problema di mettere assieme uno alla volta una serie di pezzi, ma avrete bisogno di una precisa pianificazione preventiva perché alcuni moduli hanno bisogno di adattatori per poter essere agganciati alla stazione, altri necessitano di moduli di sostegno per poter operare efficacemente, e così via. Dovrete poi avere a disposizione abbastanza 'stazioni di riposo' per ospitare la gente destinata alla messa in opera della stazione, dovrete posizionare correttamente la varie parti della struttura in modo da evitare un'instabilità dell'intera stazione (ovvero un preciso calcolo del punto di appoggio), ecc. ecc.

Space M*A*X (come, siete ancora intenzionati al progetto? — NdT) trasuda qualità e professionalità da tutti i pori. Vi occorreranno molte, molte ore soltanto per familiarizzare coi dettagli — lasciando da parte il completamento del progetto. Il programma è così utile che, se qualcuno dei lettori è un manager, Space M*A*X rappresenterebbe per lui un ottimo corso di strategia manageriale. La grafica in formato CGA e il sonoro tipico del PC non dovrebbero penalizzare in alcun modo questa stupenda simulazione. I possessori di Amiga della redazione stanno aspettando la versione relativa con la bava alla bocca.

PC

Globale 92%

the Games machine

STAR PLAYER

Per la pubblicità

su

"ZZAP"

e

"the GAMES MACHINE"

telefona

a

Spaziotre

Concessionaria per la pubblicità

di "ZZAP" e "the Games Machine"

20159 MILANO

P.le Archinto, 9

Tel. (02) 66.80.02.46

Fax (02) 68.82.708

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

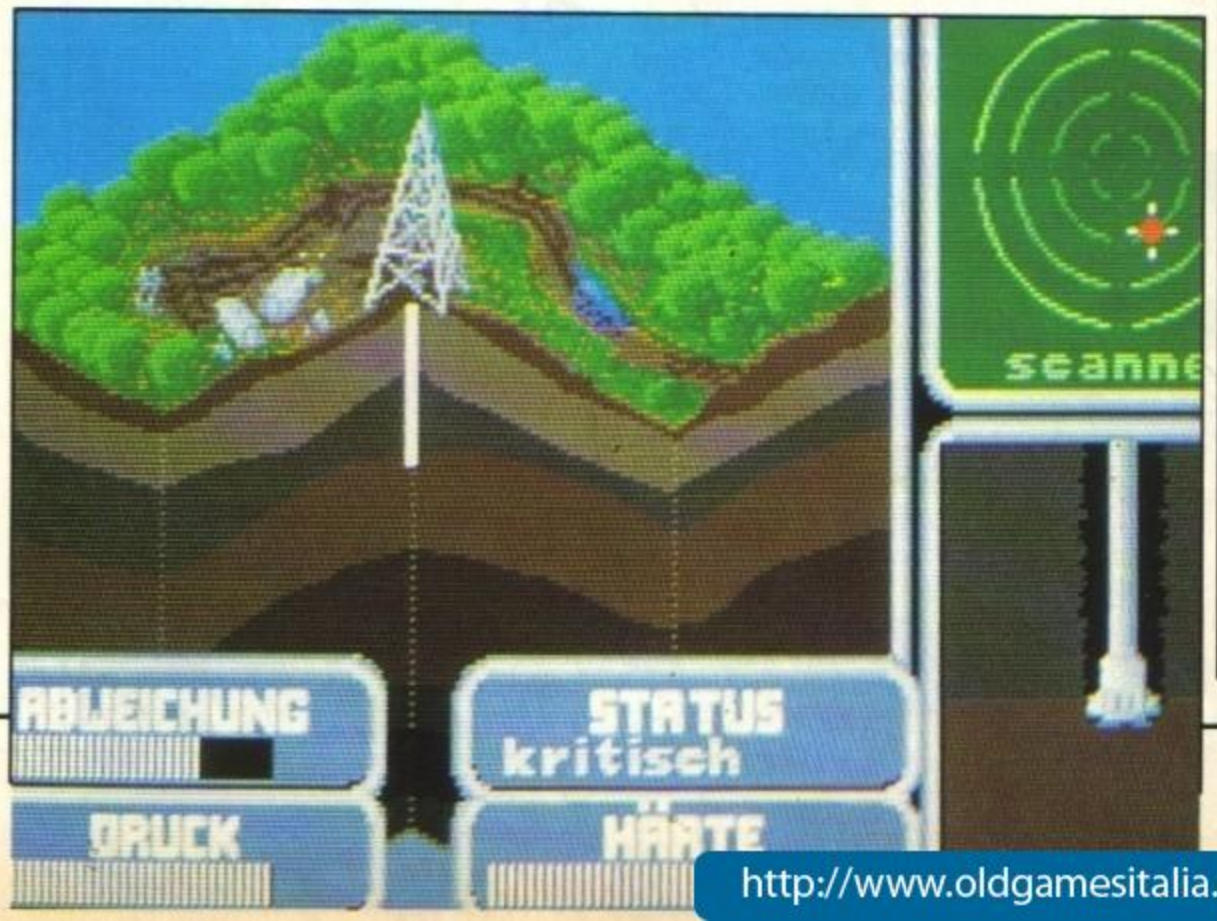
SIMS

RELINE'S

Oil Imperium

Per chiunque avesse intenzione di entrare nella giungla dell'alta finanza la Reline ha prodotto un gioco che metterà a dura prova anche i più accreditati "Bocconiani", vediamo come...

Certo che con i continui aumenti di benzina a cui siamo sottoposti periodicamente, a chi non piacerebbe avere un pozzo di petrolio?
So benissimo che per chi vive in un condominio e non ha un giardino personale, il collocamento di una torre petrolifera, e di tutto ciò che è necessario per la raffinazione del prodotto grezzo diventerebbe un problema non indifferente.
Però per evitare le lamentele dei vicini, e che le unghie vi si sporchino, potreste armarvi di immaginazione e giocare a questo Oil Imperium, vi assicuro che vi renderete conto che trovare la benzina nel distributore sotto casa è un gran vantaggio qualunque ne sia il prezzo.
Gestire un impresa petrolifera non è cosa da poco, e tutti i problemi che ne conseguono sono affrontati nel gioco, che essi siano di natura finanziaria o logistica.
Vi troverete a capo di una delle quattro maggiori aziende per lo sfruttamento petrolifero del mondo (niente paura le sette sorelle non ci sono), con un buon capitale iniziale da far fruttare nel migliore dei modi.
Dovrete decidere, una volta insediato nel vostro ufficio, in quale parte del mondo iniziare la ricerca e se lo ritenete opportuno trivellare il terreno per raggiungere l'agognato "Oro Nero".
Per fare ciò avrete a disposizione numerosi specialisti: geologi, tecnici e via dicendo, oppure potrete fare di testa vostra e segliere il posto che più vi piace, non aspettatevi però di guadagnare molto cosi facendo.
Per raggiungere lo scopo finale, che può essere diverso di volta in volta (tra gli altri anche quello di mandare in rovina gli avversari), vi potrete avvalere anche del crimine organizzato, che a seconda dei vostri ordini saboterà la compagnia nemica con i mezzi più subdoli, ma attenzione perché anche gli altri potranno fare lo stesso con voi, e come si sa, una bomba sotto una cisterna non fa certo piacere.
Dal vostro ufficio terrete tutto sotto controllo, notizie sui prezzi petroliferi, l'acquisto e la vendita del greggio (Salve sono Ezio Greggio, si greggio come il petrolio. Ricordate?), i contratti stipulati, sia quelli di fornitura sia quelli Top Secret, e la segreteria telefonica vi permetterà di riascoltare i vari messaggi telefonici ricevuti in vostra assenza.
Tramite un computer, gestirete tutta la parte finanziaria (lo schermo e quello dell'Amiga), e deciderete a quali prezzi vendere, potrete speculare sulla domanda e sull'offerta, ma rischierete di dovervi rimboccare le maniche e dare una mano ai vostri operai per battere la concorrenza.
Il gioco comunque non è sempre statico, ci sono alcune scene arcade che dovrete risolvere, come la trivellazzione, lo stendimento di oleodotti, e il salvataggio dei vostri pozzi in fiamme (scusate se è poco).
Oil Imperium è un programma ben congegnato, che considera più o meno tutti gli aspetti che si prefigge in partenza, devo dire che mi sono divertito giocandolo almeno inizialmente ma è uno di quei giochi che una volta risolti difficilmente vengono tirati fuori dal cassetto, c'è da dire che la possibilità di giocarlo addiritura in quattro rende tutto molto affascinante, la grafica è molto accattivante, perlomeno finché non si passa alle scene arcade, che anche se spezzettano piacevolmente la strategia finanziaria e la sua staticità potevano essere



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga ST PC

Se vi siete divertiti giocando a Port of Call, non lasciatevi sfuggire questo gioco, ne contiene tutte le caratteristiche, se siete un amante dell'alta finanza, e il "Sole 24 ore" è il vostro quotidiano preferito, questa simulazione potrà dirvi se siete veramente portati per un campo così difficile, se vi piacciono i giochi di gruppo e avete tre amici con cui poter giocare, provatelo può essere entusiasmante, se i giochi di strategia vi attraggono, dategli un'occhiata potrebbe piacervi, se impazzite per gli shoot'em up lasciate perdere, non è cosa.

Globale 75%

congegnate molto meglio, il sonoro e pressoché assente ma d'altronde e difficile prendere decisioni alla J.R. con uno stereo in ufficio.
Non so, un gioco piacevole di certo ma non molto coinvolgente, posso darvi un consiglio però, se odiate un vostro amico, invitatelo una sera a casa vostra e sabotate i suoi pozzi, rubate nella sua banca, falsificate i suoi documenti piazzategli una bomba in ufficio, insomma riducetelo sull'astrico, ma per favore non parlatemi di violenza nei videogichi.

Select P.le Gambara,9 Milano
Tel.4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

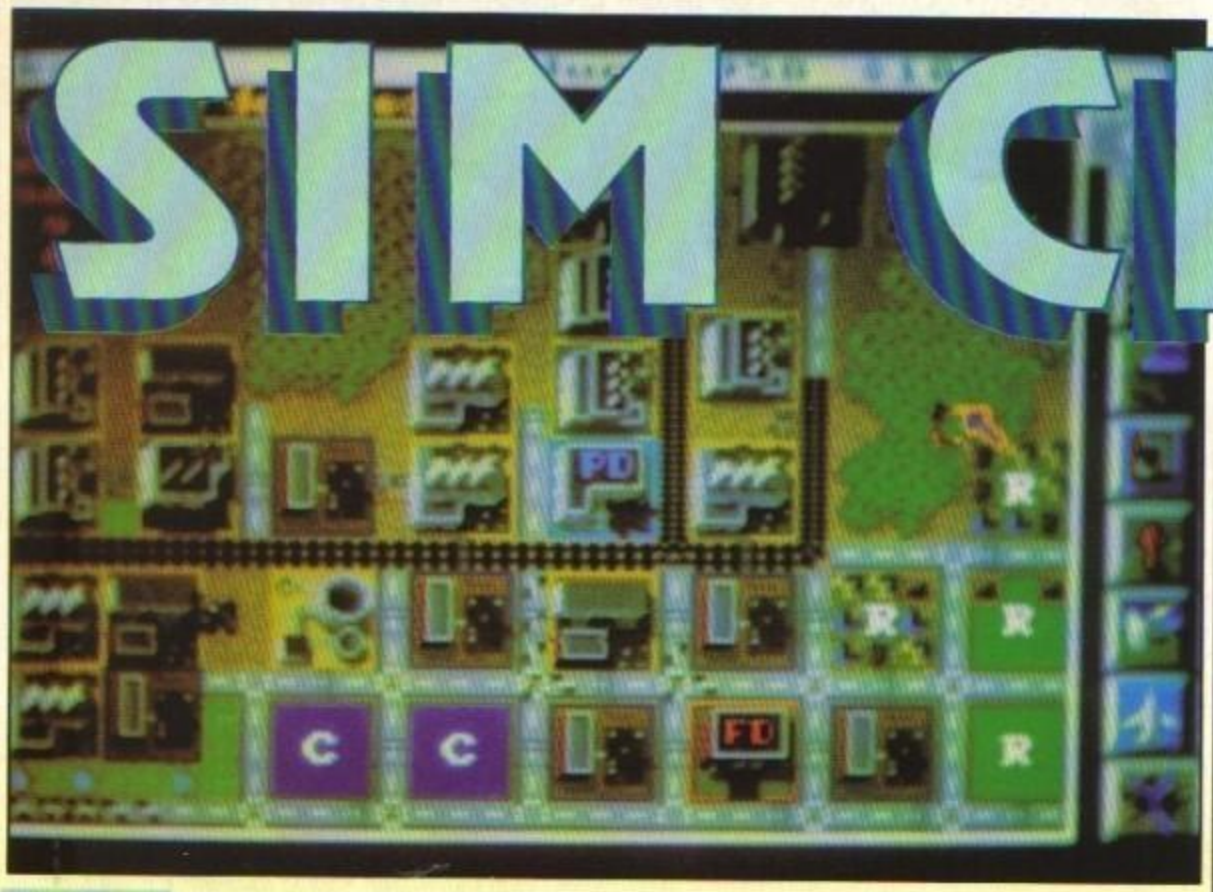
Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

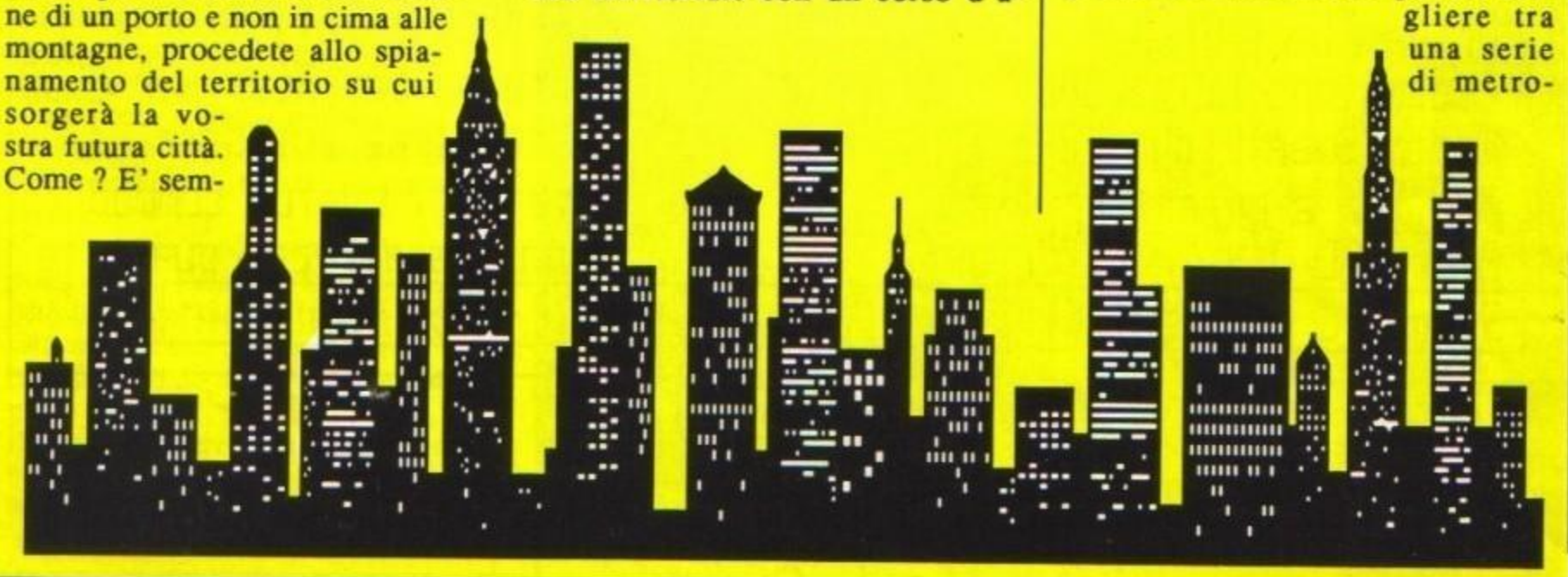
SIM CITY

INFOGRAMES'



La vostra aspirazione è sempre stata quella di dirigere una città? Pensavate fosse un desiderio impossibile da realizzare? Bene, vi sbagliavate di grosso! Il modo c'è ed è quello di giocare a Sim City!!!

Devo ammettere che non mi aspettavo molto da questo gioco, se di gioco si può parlare. A me Populous (a differenza del mondo intero) non era piaciuto, così mi aspettavo da questo Sim City un seguito pedestre del prodotto della Eletronic Arts. Solo adesso mi accorgo del mio errore! Vediamo di capire il perché: innanziutto precisiamo col dire che nel gioco voi rivestite contemporaneamente la carica di sindaco, di capo della polizia, dei vigili del fuoco, di costruttore edile... insomma siete una sorta di semidio!!! Così dopo aver scelto la vostra area di gioco, preferibilmente con un fiume per l'eventuale costruzione di un porto e non in cima alle montagne, procedete allo spianamento del territorio su cui sorgerà la vostra futura città. Come ? E' semplice, utilizzando i bulldozer messi a vostra disposizione per una modica cifra. Bene, ora potrete (sempre spendendo una cifra irrisoria) iniziare a costruire palazzi, industrie e naturalmente una centrale (a carbone, più sicura o nucleare, più produttiva). Se volete però che la città inizi a popolarsi dovrete procedere alla realizzazione di linee elettriche, di strade, di ferrovie, di stazioni di polizia, di caserme dei pompieri (sempre però pagando). Se vi sono rimasti dei soldi potete costruire un porto (come sarebbe a dire "Non c'è neanche un fiume?", ve l'avevo detto di scegliere un'area territoriale con un corso d'acqua!) o/e un aeroporto e, dulcis in fundo, se proprio volete far concorrenza a Berlusconi date il via alla costruzione di uno stadio olimpico!
Sembra facile, vero? Peccato che i soldi non piovano dal cielo, così vi troverete molto spesso senza una lira dopo pochi minuti. Se questo dei soldi vi sembra un ostacolo superabile, cosa ne pensate di un'alluvione che distrugga mezza città? Robetta da niente? E allora preparatevi a dover affrontare tornadi, incendi, terremoti e, nella peggiore delle ipotesi, un enorme mostro verde vagamente somigliante a Godzilla, che se ne andrà a spasso per la vostra città seminando panico e distruzione ovunque. Questi ostacoli comunque appaiono solo in una fase più avanzata del gioco (oppure su vostra richiesta) e all'inizio dovrete "solo" scontrarvi con la crescente ondata di criminalità, con il problema del traffico (alcune volte la vostra città sembrerà proprio Milano o Roma in un'ora di punta!) e, se siete sfortunati, con un aereo che decide di precipitare proprio nel bel mezzo del vostro centro commerciale.
Fortunatamente essere padroni di una metropoli non porta solo guai: molte sono le soddisfazioni, quali aumentare le tasse del 50%, radere al suolo tutte le scuole esistenti (Hi! Hi!) e così via. Se poi siete dei pigri di carattere e volete una città già pronta da amministrare potrete scegliere tra una serie di metro-



http://www.oldgamesitalia.net/

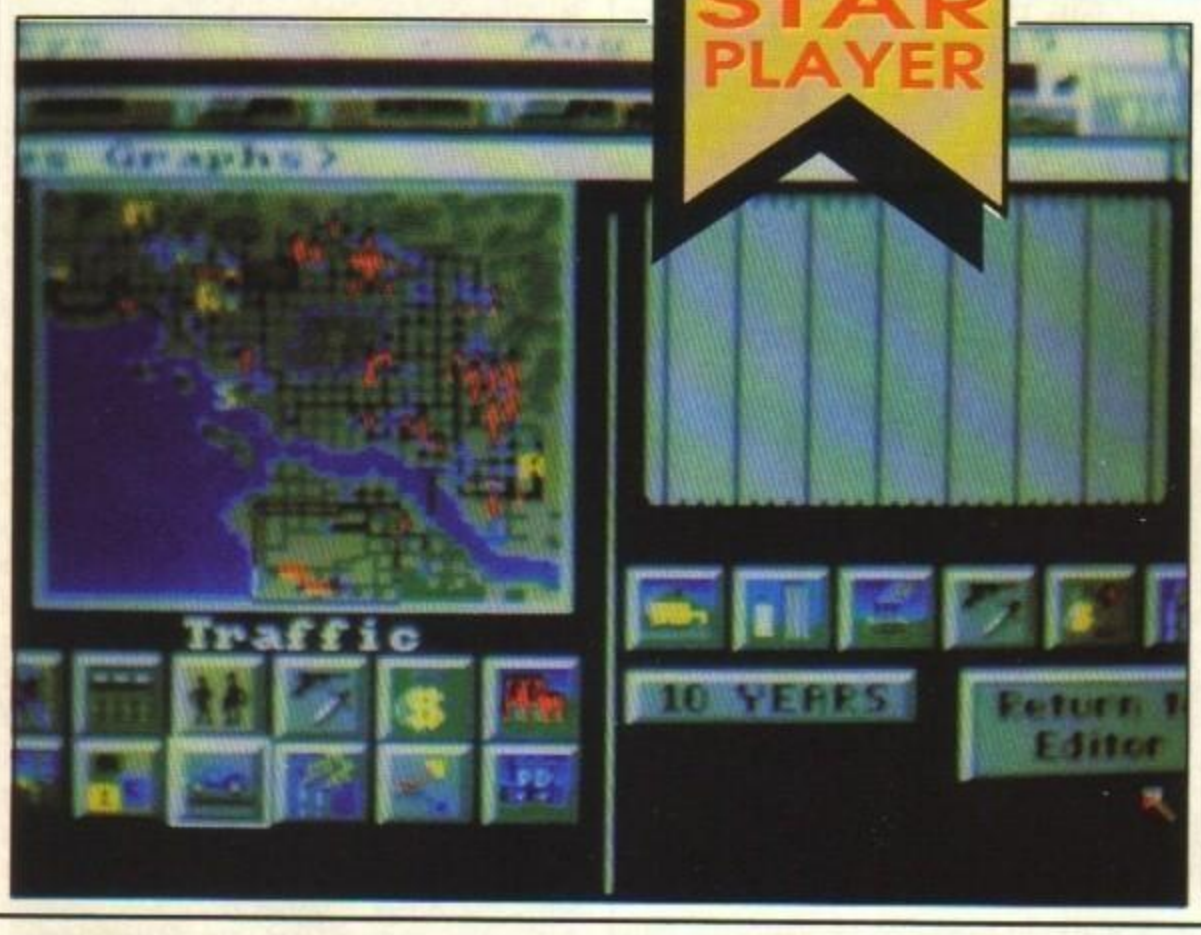
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

poli realmente esistenti, quali San Francisco, Boston o Rio de Janeiro, ognuna con un suo problema che può essere l'eccessivo traffico o la crescente disoccupazione, anche se in questo modo perderete (almeno secondo me) la parte più divertente.
Come avevo accennato all'inizio e come avrete sicuramente capito, Sim City è una simulazione completa sotto tutti i punti di vista: è

The Games machine

STAR PLAYER



realistica, è giocabile, è divertente, insomma sembra proprio non avere difetti. Purtroppo un difetto c'è e nemmeno tanto piccolo: Sim City necessita di almeno un megabyte, ma se cercavate una simulazione che vi tenesse attaccati al video per ore e ore non dovreste avere dubbi nel comprare un'espansione e, naturalmente, Sim City!

Amiga

Globale 92%

COMMODORE POINT AUTORIZZATO
B.C.S.
VIA MONTEGANI,11 A MILANO
NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

C64 NEW	L. 290.000
DRIVE C64	L. 245.000
AMIGA 500	L. 870.000
ESPANSIONE A500	L. 280.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA
VENDITA RATEALE IN GIORNATA
TEL. 02/84.64.960 - FAX 89500903
ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

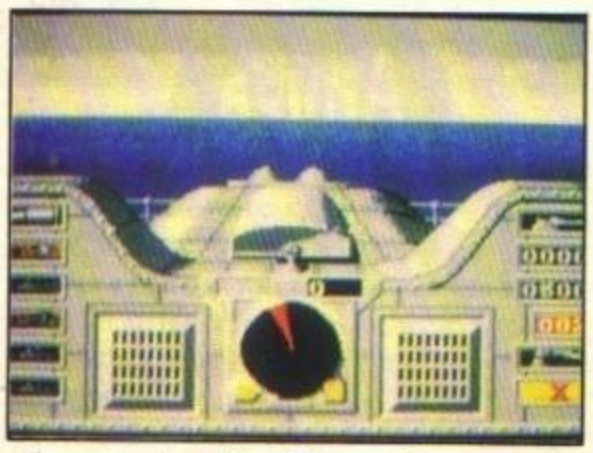
WAR

BISMARK

PSS'

Bismarck a qualcuno potrà far venire in mente le uova o le bistecche, ma in questo caso questa sarebbe una simulazione di cucina e non di guerra! Ora se abbandonate per un attimo l'idea di mangiare, potrete entrare nell'idea di affrontare una grande simulazione in tempo reale di uno dei più interessanti scontri navali della storia, ma andiamo per ordine.

Negli ultimi mesi del 1940 nei cantieri navali di Amburgo venne varata una nave da guerra con 41.700 tonnellate di stazza, armata con otto cannoni da 381 mm e una corazzatura d'acciaio che per l'epoca doveva renderla invincibile. La nave non vide però il mare ne tanto meno uno scontro fino al Maggio dell'anno successivo: il 1941. La nave in que-



stione era la mitica Bismarck.

Non doveva essere parte di una flotta vera e propria ma costituire un unico mezzo distruttivo in grado di razziare il mar Baltico intralciando il più possibile i traffici commerciali in quelle acque. Ma proprio nel Maggio del 1941, in uno storico scontro con la marina Inglese, la Bismarck venne distrutta e affondata infliggendo alla marina tedesca uno smacco gigantesco.

Ed è qui che comincia il nostro gioco precisamente dalle 04.00 del 22 Maggio 1941 alle 24.00 del 26 Maggio dello stesso anno. A voi quindi, il compito di rivivere la storia o di modificarla a seconda delle vostre capacità tattiche.

Nella prima schermata dovrete innanzi tutto decidere se affrontare lo scontro dalla parte inglese o da quella tedesca. Immediatamente dopo la vostra scelta dovrà cadere su uno scontro ben preciso, questo solo se avrete deciso di interpretare il ruolo inglese, stabilendo con quale nave della flotta Inglese tra quelle che presero parte alla battaglia, intendete combattere, nel caso che invece abbiate deciso di affrontare lo scontro da parte Tedesca, allora passerete direttamente alla fase successiva. Ultima scelta prima della battaglia, la velocità dell'azione e il livello di difficoltà.

Il gioco è uno di quelli che potremmo definire Arcade-War Game nel senso che la parte strategica vi viene mostrata tramite una mappa che prende lo spazio del Nord Atlantico che va dalla Norvegia alla Groenlandia fino a Brest nel Nord della Francia, mentre la parte arcade vi mostra una veduta dal ponte di comando della vostra nave o del vostro aereo. A vostra disposizione avete due cannoni e vari missili, mentre nel caso dell'aereo solo un missile torpedo. Lo scopo del gioco varia a seconda del comando che avete deciso di interpretare. Gli inglesi devono affondare la Bismarck prima che quest'ultima raggiunga il Sud della mappa. Il giocatore tedesco dovrà invece raggiungere incolume il Sud della mappa, cercando, e questo solo al fine di raccogliere bonus, di infliggere alla flotta inglese quanti più danni possibili. Nel caso in cui il la Bismarck, sia che venga pilotata dal giocatore, sia che venga guidata dal computer, non raggiunga Brest entro lo scadere del tempo, la flotta inglese vince per default.

Bene e ora che abbiamo toccato la parte migliore del programma vediamone un pò i nei! Innanzi tutto l'interfaccia utente: ma è un'interfaccia utente? Una serie di icone che si colorano velocemente di giallo in base allo spostamento del mouse senza lasciarvi il tempo di riflettere noi non la chiamiamo interfaccia utente. I cannoni sono difficili da alzare e sparano nel momento meno opportuno. A peggiorare le cose troviamo il rollio della nave che è stato tradotto in un allucinante movimento orizzontale che impedisce di prendere la mira. Le icone, oltre a non essere facilmente selezionabili, non sono particolarmente intuitive. A voi le conclusioni...

Amiga

All'inizio si spera sempre che l'involuzione dell'interfaccia utente celi un mega-game sulla lunga distanza, ma questa volta non ci sembra affatto così. A tutt'oggi sono infatti convinto che dietro questa simulazione accompagnanta da una ricca introduzione storica si nasconda qualcosa di poco più profondo di una battaglia navale che non ha nemmeno la stessa giocabilità delle sue concorrenti. La grafica della mappa è attraente e ben disegnata con le variazioni di colore in base alla profondità dei fondali in perfetto stile cartografico, il disegno delle navi è sul cubettoso andante ma non era necessario molto di più. La questione dell'animazione resta e si fa sentire pesantemente nel senso che non si può spacciare un gioco per arcade, anche se in minima parte, quando tutta l'animazione si limita al volo dell'ogiva o alla traiettoria del missile, piuttosto che allo spruzzo di qualche cetaceo o al tremolio dello schermo quando si viene colpiti! Gioco oscuro nello scopo e nei mezzi, questo Bismarck mi lascia molto perplesso sulla reale giocabilità e longevità, sarei quasi tentato di lasciare a voi il giudizio finale per sentire i vostri illustri pareri, ma per fare ciò dovreste comperare il gioco e forse se proprio non siete degli appassionati del genere, potreste ritrovarvi delusi.

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per parafrasare una celebre pubblicità di un film "made in USA", ecco il gioco "che sarebbe piaciuto a Reagan"...

SSI's

RED LIGHTNING

La terza guerra mondiale (che Dio ce ne scampi!), sembra ormai scongiurata, grazie soprattutto alla "trasparenza" (leggi Glasnost) attuata da Gorby. Visto che con ogni probabilità le apocalittiche scene da molti pronosticate non si realizzeranno nella realtà, perché non simulare ciò che sarebbe potuto accadere se fossimo stati così stupidi da auto distruggerci?

Certo che seduti davanti al monitor tutti i pericoli di una vera guerra svaniscono, preparatevi dunque a prendere il comando di una delle due fazioni (Nato o Patto di Varsavia) e a lanciarvi in quella che sarebbe stata la più grande tragedia della storia Umana.

Il gioco è molto ben strutturato, e come da molto tempo la SSI ci ha abituato, è su alti livelli di realismo (non preoccupatevi i proiettili non vi sfioreranno e le Guardie russe non invaderanno la vostra casa),poiché tutte le possibili macchine da guerra in forza alle due superpotenze , sono analizzate nelle loro caratteristiche principali.

I potentissimi carriarmati russi T-80 si scontreranno con gli M-60 in forza alla NATO, gli elicotteri da attacco semineranno il panico tra le brigate motorizzate nemiche, e tutti gli aerei a disposizione, dai MIG russi ai Tornado americani, saranno in grado di eseguire qualsiasi missione

affidatagli, dalla ricognizione strategica ai bombardamenti a tappeto delle città nemiche.

Il campo di battaglia è rappresentato dall'Europa centrale, dall'Austria alla Danimarca, che potrete avere sempre sotto controllo grazie alla cartina allegata al gioco, lo scopo generale è quello classico: i Russi, biechi assassini e assetati di conquista, cercano di conquistare il bacino della Rehur, e gli eroici paladini occidentali si ergono a baluardo per la difesa della libertà. Sarà.

Una volta caricato il gioco e risposto esattamente all'immancabile password iniziale, sarà possibile accedere a un ricco menù, da cui si potrà scegliere: lo scenario, fra i tre presenti, la lunghezza dello stesso, la possibilità dell'uso delle armi chimiche, il livello di difficoltà, se comandare anche le forze aeree, il frazionamento delle truppe da divisioni a brigate, e se il teatro degli scontri debba essere ampliato anche al Nord Atlantico, e chiaramente in quale ruolo giocare Nato o PdV.

La mappa in cui muoverete le vostre unità, è divisa in esagoni, come in quasi tutti wargame da tavolo, e maggiori conquiste farete in territorio avversario, peggiore sarà il morale dei vostri nemici.

Sarà di vitale importanza cercare di tenere sotto controllo l'aspetto politico delle alleanze, perchè se una delle Nazioni che combattono per voi dovessero ritirarsi dal conflitto sarebbe un grosso problema.

Come dicevo qualche riga fa, il realismo del gioco è molto ben curato, poichè prima di lanciare una qualsiasi operazione offensiva, dovrete prendere in considerazione diversi fattori per sperare in un esito positivo, dalle condizioni atmosferiche al morale delle truppe, dal tipo di terreno alle linee di rifornimento.

Per capire il tipo di tattica che l'avversario sta attuando avrete a disposizione oltre alle normali truppe di terra, anche aerei da ricognizione e i messaggi che giungono dai vostri satelliti, inoltre le truppe anfibie e i parà,si dimostreranno utilissimi per attacchi di sorpresa a postazioni apparentemente imprendibili (purchè non li utilizziate come nella battaglia di Anheim).

La grafica del gioco è necessariamente stilizzata agli esagoni e alle truppe, ma un wargame non ha bisogno di altro, devo dire che è molto complesso, ma questo particolare è senz'altro dovuto alla complessità di decisioni e di strategie che in una guerra moderna, specie la Terza G.M.,si devono intraprendere e considerare.

Le variazioni sono moltissime rendendo il gioco praticamente senza fine, se poi considerate che l'opzione "Short Game" dura dalle sei alle dieci ore, mentre il "Long Game" può raggiungerne la durata di ben quaranta (!), avrete davanti un gioco che vi terra impegnati per tutti i lunghi mesi invernali.

Un bellissimo gioco molto ben dettagliato, ma consigliabile ai soli amanti del Wargame, se esperti.

Amiga

Globale 74%

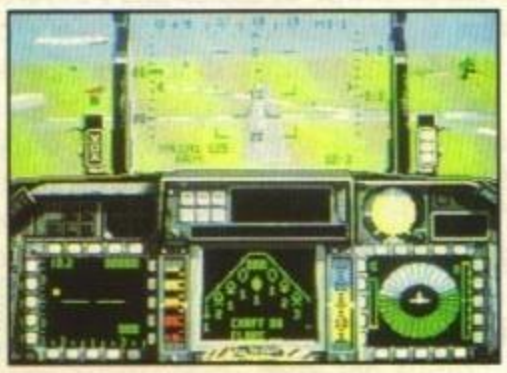
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' l'alba. Tu raggiungi gli altri piloti al Quartier Generale per discutere gli obbiettivi della giornata. La tattica, le manovre di combattimento... tutto un universo minuziosamente ricostituito in F- 16 COMBAT PILOT.
Nel tempo che precede il volo, tu fornisci le istruzioni alla squadra e organizzi il tuo attacco...

La minaccia di una distruzione imminente e l'inquietudine provocata da un combattimento di grande portata ti mettono 'sul chi vive'. Perfezionato il tuo training, sei ora protagonista delle 5 missioni che l'F - 16 è in grado di portare a termine, dall'intercettamento aria - aria alla missione di ricognizione.

F-16 COMBAT PILOT



Atari ST screen.

Ma ora - Operazione Conquista - il conflitto che speravi non si verificasse mai è sul punto di scatenarsi!
Le forze aeree, l'armata di terra e tutta l'infrastruttura strategica sono minacciate...

Non ti è mai capitato prima di dover fronteggiare un pericolo simile!

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO

BLACK BOX

Digital Integration
The Real World of Simulation

LEADER DISTRIBUZIONE

Disponibile per IBM CGA & EGA (5.25/3.50), ATARI ST e AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JAPAN

La Batmania è finalmente arrivata anche in Giappone, come è possibile notare dai comportamenti alquanto stravaganti degli abitanti. Questo mese, il corrispondente Giapponese di TGM, Shintaro Kanaoya, ci dà un aggiornamento sulle prossime release per le maggiori console, oltre ad illuminarci sulle conversioni da coin-op programmate per un'uscita natalizia...

Foto di Shintaro Kanaoya

BATMAN. Ecco un buon modo per iniziare un articolo. Per tutti i possessori di PC Engine, il gioco del film dei gadget delle magliette dei fumetti sta per arrivare sui vostri monitor in una release più o meno contemporanea a quella del film, che in Giappone è prevista per il 2 di Dicembre.

Il gioco è stato programmato dalla Sunsoft, e se non avete mai sentito parlare di questi tizi prima d'ora, consolatevi: non siete i soli. L'unica cosa che mi ricordo della Sunsoft è la conversione di Fantasy Zone sul Nintendo. Una buona conversione di un terribile gioco. Comunque, Batman sembra aver catturato tutta l'atmosfera dark del film, con lo schema di gioco — almeno in teoria — al livello della colonna sonora di Prince.

Ricordate la Batcaverna e tutti quei televisori? Bene, quello è diventato lo schermo di selezione del livello con grafica gloriosamente e magnificamente colorata. Al momento il gioco dovrebbe essere totalmente d'azione, presumibilmente un beat'em-up a scrolling orizzontale. Comunque tutti i proventi delle vendite verranno devoluti a favore di Jack "incassiamo un po' di miliardi" Nicholson, quindi penso valga la pena aiutare un povero giovane attore, che non ha la fortuna dalla sua in questo periodo.

Restando sul PC Engine, Power Drift sembra essere il prossimo eclatante titolo ad uscire, la conversione è a cura della Asmic (non avete sentito parlare neanche di questi?). Sarà probabilmente distribuito su una cartridge di 4 megabyte, ed è previsto nei negozi di queste parti per Dicembre.

Di recente sembra esserci la tendenza a pubblicare giochi su ROM card e poi pubblicare una versione superiore su CD-ROM. Al momento l'unica società a seguire questa tendenza è la NEC Avenue, che ha prodotto fino ad ora solo conversioni da coin-op — nella speranza che un giorno possiate avere una sala giochi completa nella vostra stanza. Ad ogni modo, Side Arms è l'ultimo gioco ad essere stato trasportato su CD-ROM dopo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccolo qua, il Nintendo a 16-bit, il Super Famicom. Ma dovrete aspettare, perché non è prossimo ad essere commercializzato, nemmeno in Giappone, fino all'estate prossima, che è una lunga attesa per tutti i patiti del joycard, a parte gli Europei.

Trattamento da tappeto rosso: la sala giochi di Tokyo sembra un po' più vivace della maggior parte delle proprie controparti Europee, ma il rumore degli Yen che scompaiono è lo stesso...

l'uscita sul mercato della versione su rom di qualche mese fa.
Questa nuova, migliorata versione contiene la versione originale da arcade e la versione su cartridge più o meno allo stesso prezzo. E' un intelligente, se non premeditato, piano di far comprare alla gente una unità CD-ROM. Dando uno sguardo ai prezzi a cui sono vendute in Inghilterra — più di 300 sterline (720.000 lire escluse le spese di importazione, NdT) — il piano della NEC sembra essere senza speranza in Europa. Comunque, approfittando degli sconti nei grandi magazzini, ne ho viste alcune ad un prezzo equivalente a 150 sterline, il che, con un po' di risparmi (è un'abitudine Giapponese dare un po' di soldi ai bambini all'inizio dell'anno nuovo) saranno presto alla portata di molta gente. A dire la verità, un sacco di gente è già andata a comprarne una per giocare ad un gioco solo: Tengaimakyo. Ma potete chiamarlo "Far East of Eden", che è il titolo del libro da cui è tratto. Sì, è un RPG, e come molti di voi certamente sapranno, odio patologicamente queste cose (fatta eccezione per Dungeon Master).
Comunque, Far East of Eden è un gioco incredibilmente buono e l'intero Giappone sembra pensarla allo stesso modo. Fatemi spiegare.
In una delle nuove riviste specializzate per PC Engine (che sembrano spuntare come funghi da un po' di tempo a questa parte), c'è una giuria di 500 lettori a cui viene chiesto di giudicare un certo gioco — la qualità della traduzione, il rapporto qualità/prezzo, quanto è comodo il metodo di controllo, oltre alla qualità grafico-sonora. Fino ad ora, R-Type è stato in cima a questa speciale classifica per circa un anno — la posizione in classifica è determinata dalla quantità di punti guadagnati dal gioco in ogni categoria.
Comunque, secondo le notizie aggiornate al mese scorso, il trono di "gioco più popolare del mese" è stato usurpato da Far East of Eden. La sua popolarità non è soltanto frutto del ritardo di uscita sul mercato di circa un anno o l'essere il tie-in di un libro, è anche un elegante, divertente e competente RPG.

Buon Natale

Uno dei punti di forza dei videogames è la musica. Alcuni di voi potrebbero aver sentito parlare di un musicista chiamato Sakamoto Ryuichi. Una delle sue migliori realizzazioni è stata sicuramente la colonna sonora di Buon Natale, Mr. Lawrence con David Bowie. La sua musica era un meraviglioso accompagnamento per il film — incredibilmente evocativa e coinvolgente. Ma come è rimasto coinvolto in un videogame?
Circa tre anni fa, capitando misteriosamente alla Hudson Soft, i produttori di Far East of Eden, disse che gli sarebbe piaciuto molto comporre qualche musica per computer.
Sfortunatamente, il Nintendo era la console più in voga al momento, e con soli tre canali Sakamoto sentì di non poter esprimere la sua musica abbastanza chiaramente.
Quando poi arrivò il CD-ROM, la Hudson lo richiamò e il risultato fu — come potete immaginare — magico. Anche se non avete mai sentito niente di simile, raccomando con tutto il cuore Mr. Lawrence a chiunque apprezzi la buona musica strumentale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avete comprato il Sega, giocato con il Nintendo e rotto il vostro PC Engine, vi siete fatti un giro su una Nissan Bluebird e vi siete ubriacati di sake. Quindi pensate di saperne un po' sul Giappone, beh fatevi istruire da me. Ecco la definitiva guida alle strade del Giappone di Shintaro Kanaoya...

Splendido Giappone

Come reporter rampante di TGM dal Giappone, mi sono accorto che pochi di voi conoscono il "vero" Giappone. Quindi, facendo un po' di relazioni pubbliche, ho deciso di vagare per le aree meno pubblicizzate; ad esempio non la giungla urbana o il quartiere a luci rosse (uhmmm...).

Sono andato sul monte Fuji, la montagna più alta del Giappone e attualmente vulcano inattivo che prova l'esistenza qui della VERA ecologia; che non ci sono solo grattacieli, e che dietro il miracolo economico Giapponese c'è un Giappone molto reale e meraviglioso da vedere, pieno di favole, leggende e macchine automatiche che predicono il futuro "a gettone" proprio vicino ai templi Buddisti. Personalmente trovo tutto ciò alquanto stressante e se questo è il prezzo che il Giappone deve pagare per la ricchezza, il capitalismo e il successo monetario penso che sia tempo di cambiare posizione. Ma ritorniamo al concreto, al diavolo i valori e dateci più soldi!

Tornando ai computer, potrebbe interessarvi sapere che ora c'è un PC (della specie IBM compatibile) con un PC Engine all'interno. Comodo per le pause del pranzo, e, tramite un interruttore, si torna subito ai fogli elettronici e database: "Ehm, no capo, stavamo solo sperimentando l'effettivo valore di potenza su un macchinario R-Type."

Niente V?

Molti di voi potrebbero aver sentito di un gioco della Activision chiamato Might & Magic. Bene, arriverà presto sul PC Engine, come è stato per Download, uno shoot'em-up cyberpunk.

Molti dei possessori di Sega hanno quel gran gioco che è Y's. Vi farà certo piacere sapere che ora è uscito anche sul Nintendo, come sul PC Engine; ma i possessori di quest'ultima console potranno giocare ad Y's 1 e 2 quando verrà pubblicata la versione su CD-ROM più tardi quest'anno. (Beh, devono pur trovare qualcosa da fare con tutti quei megabyte.)

Il Nintendo 16-bit Super Famicom: realtà o finzione? Beh, entrambi, dipende dal punto di vista. Nella speranza di venire a capo di qualcosa ed avendo sentito in giro che la data di uscita sul mercato di questa super-console era stata ritardata, ho deciso di usare le mie speciali capacità giornalistiche per chiamare la Nintendo e chiedere che diavolo stesse succedendo. Quando mi dissero di attendere attaccando una odiosa musichetta che mi trapanava i timpani fino al cervello, ebbi la terribile impressione che tutte le chiacchiere circa la non uscita della console entro la fine dell'anno erano vere.

Appena sentii la persona dall'altro capo del telefono dire che sarebbe uscita in estate, ho fatto un sospiro di sollievo: uno, forse due, mesi da aspettare. Ma quando disse estate 1990, ho quasi buttato via il mio tatami (tappetino Giapponese, NdT). Ehi gente, estate 1990, Luglio per essere esatti — e come minimo.

Ho sentito le vostre bocche affamate di console urlare: "Perché?". Beh, è lo stesso vecchio problema, i chip. Ricordate l'aumento dei prezzi dell'Atari ST di due anni fa a causa della mancanza di chip? La stessa cosa è accaduta ora, eccetto che ora è una REALE mancanza. Non ci sono chip, da nessuna parte. Arrivati al limite della disperazione, gli uomini della Nintendo, brava gente, molto simpatica, mi hanno detto che un Super Famicon pronto e funzionante ce l'hanno, al piano di sopra. Poi hanno detto che Super Mario Brothers 4, che è uno dei giochi a venire pubblicato simultaneamente all'uscita della console, sarà assolutamente spettacolare.

Per la famiglia

Molti di voi potrebbero non sapere perché questo fatto mi ha condotto quasi al limite del suicidio: il Super Famicon sarà sicuramente LA console degli anni novanta. Quelli che non hanno letto l'esclusiva di TGM qualche numero fa, si comprino l'arretrato! Ciò che comunque non era menzionato in quella occasione è che il chip sonoro — "veramente eccezionale" — è in effetti una produzione joint-venture tra Nintendo e quel colosso del sonoro chiamato Sony. Quindi penso che l'idea abbastanza ottimistica di una uscita in Europa nel 1990 non è soltanto ottimistica, è praticamente impossibile.

C'è, comunque, qualche incentivo che ci farà attendere fino all'anno prossimo: i giochi. Come menzionato in precedenza, Mario 4 sarà uno dei primi ad uscire, insieme a Zelda 3 (Zelda 1 e 2 sono attualmente dei grossi successi sia in Giappone sia negli Stati Uniti), e un gioco sportivo o di guida ancora non meglio specificato. Bene, come dice un vecchio proverbio, "Non serve a niente annoiarsi, la vita deve continuare." (I nostri proverbi non sono mai buoni come quelli Cinesi.)

Quindi quali sono i piani futuri per questa meravigliosa macchina? Beh, l'Europa, per ora, è un obiettivo lontano. Nemmeno gli Stati Uniti figurano come paese prossimo all'importazione. E' la più grande incomprensione del desiderio dei futuri acquirenti o stanno semplicemente cercando di farla uscire prima in Giappone? Probabilmente vogliono prima farne un successo commerciale in Giappone, ma prima o poi toccherà sicuramente all'America e all'Europa. Se non ne importeranno neanche una lì da voi in Europa, avranno sicuramente importazioni "non ufficiali", come è successo per il PC Engine.

Apparentemente no. Per tutti i futuri importatori paralleli e modificatori, prendete nota: "I chip video e sonoro dovranno essere modificati o cambiati totalmente per far funzionare il Super Famicom su un sistema PAL".

E, come detto prima, il chip sonoro non sarà facile da cambiare. Quindi, se volete un Super Famicom — e dovreste — preparatevi ad aspettare almeno un paio d'anni.

Giganti a confronto

Come vede la Nintendo l'altra macchina a 16-bit, il Sega Mega Drive? Beh, in nessuna maniera speciale. Leggendo i dati delle vendite del Mega Drive dalla sua uscita sul mercato, ho potuto capire il perché. 400.000 è stata la risposta approssimativa, solo 100.000 in più di quanto la Nintendo spera di vendere ogni mese.

Questo non è l'unico motivo per cui il Mega Drive non è visto come un grande avversario. Graficamente e acusticamente, il Mega Drive è paragonabile al PC Engine (che è palesemente un 8-bit). La Nintendo vuole rendere il Super Famicom il prossimo passo dopo il Nin-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finiamo come cominciamo, con il Crociato Incappucciato che vaga per le strade e i tetti di Gotham City come raffigurato sul PC Engine. La NEC aveva uno stand quasi da salagiochi alla recente esposizione di Yokohama che ha anche presentato un robot di Star Wars che si confrontava con un mostro di circuiti.

tendo 8-bit, non un mezzo-passo come sembra essere il Mega Drive. La cosa più incredibile è che la Nintendo sembra molto sicura dei propri mezzi, anche con un inizio così ritardato.

Ancora Nintendo, ma spostandosi dalle deprimenti novità del Super Famicom al Game Boy — quel carino, amabile bianco e nero, tascabile giochino (okay, la console portatile Atari sembra essere migliore, ma quello è un altro discorso) — è già in vendita (e vende molto bene!) in Giappone e America.

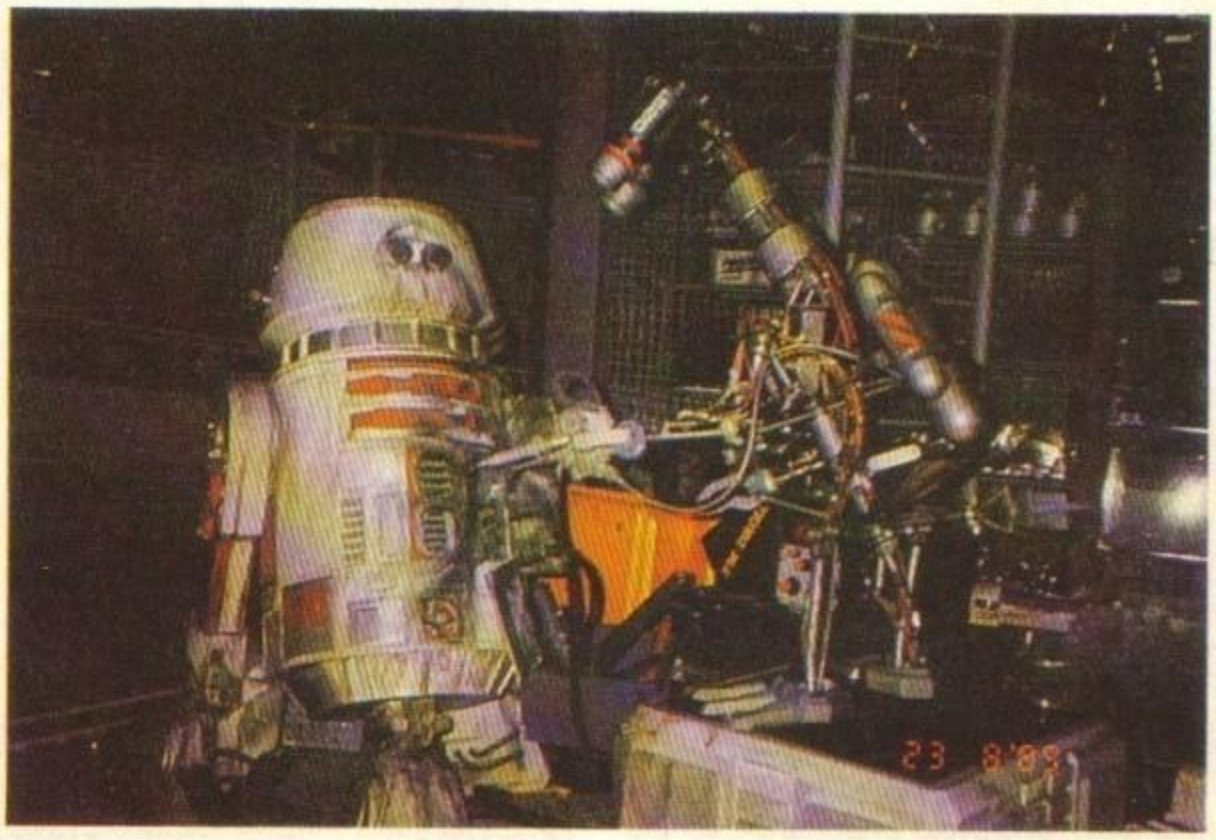
Buone nuove per la Nintendo, che è stata sotto attacco da parte dell'Atari, dopo essere stata accusata di aver usato il concetto di un gioco appartenente ad altri, e dopo essere stata portata in tribunale dalla Tengen (formalmente una sussidiaria dell'Atari) a causa della versione su Game Boy del puzzle game Russo, Tetris. Differenti tipi di Atari, ma stessa aggressività Americana. Qualcuno non dimentica mai Pearl Harbour...

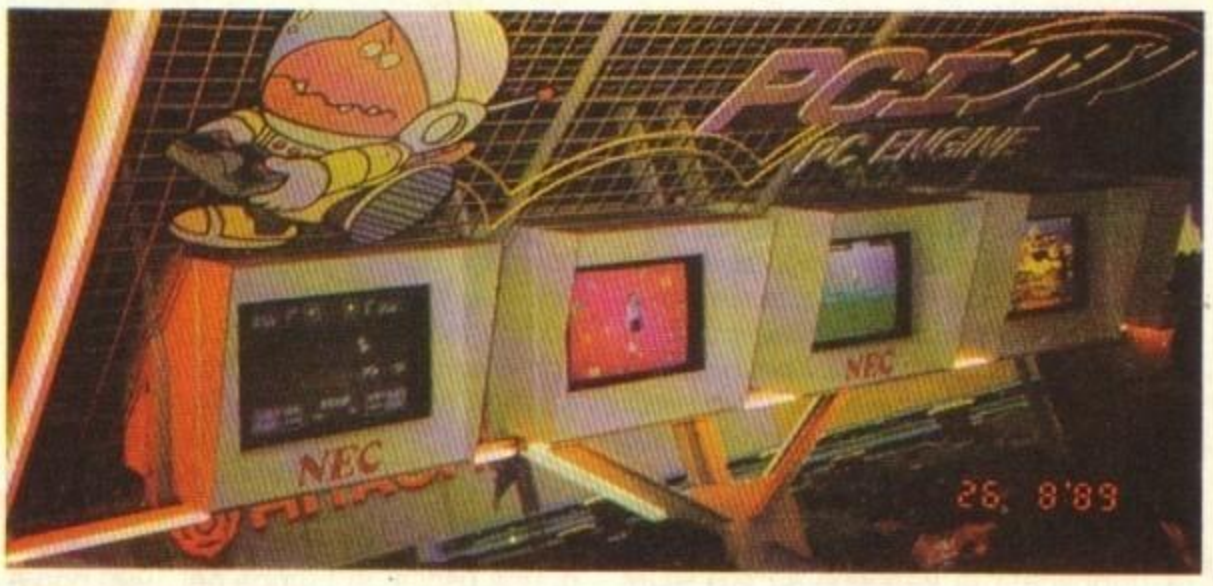
Tornate mentalmente indietro di un paio di anni, quando il Nintendo 8-bit stava quasi distruggendo l'industria Europea dell'home computer. Quando quasi tutti stavano per buttare dalla finestra il proprio Spectrum o il C64. Non ve lo ricordate? Ecco perché non è mai accaduto.

La Nintendo, che si aspetta di continuare la dominazione del mercato dell'home computer mondiale, si è arrestata in Europa. E la Nintendo sa di chi è la colpa. E il vincitore è... la Mattel. Sì, la Mattel, che ha acquistato i diritti di distribuzione di ciò che avrebbe avuto la maggiore penetrazione commerciale dopo i joystick.

Quindi cosa pensa la Nintendo a proposito del grande "tonfo" della Mattel? Solo due cose. Inesperienza in materia. Sebbene abbiano messo sul mercato l'Intellivision un po' di anni prima, non dimostra di essere abbastanza conoscenza — che siano cambiati un po' i tempi dal lontano '80? E' l'altro motivo è la totale mancanza di motivazione. Probabilmente non gli interessava abbastanza vendere o no, o forse non si erano resi conto della qualità della macchina che avevano per le mani.

Qualunque sia la ragione, la Nintendo sa chi non usare per distribuire il Super Famicom, quando, e se, sarà commercializzata in Europa. Quindi, fino a quel fatidico momento, tutto quello che potete fare è aspettare a tempo indeterminato, mentre io aspetto la prossima estate. Vedete, ci sono alcuni vantaggi nel vivere in una giungla... Sayonara.





http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENVENUTI AL PC SHOW

di Anna Vernocchi

Videogames, computer e ancora videogames. Per tutti i computer e per tutte le tasche!

Qui a Londra, infatti, i più grandi negozi di software hanno dato ampio spazio all'avvenimento: posters, magliette, gadgets e tutto quanto di più stravagante si ispira a Batman sta andando letteralmente a ruba. Vi dirò di più: al Warner Cinema, in Leicester Square, non c'è ora del giono e della notte (!) che non veda l'avvicendarsi di ordinate file di entusiasti spettatori.

Earls Court ha alzato il sipario sull'edizione 1989 del PC SHOW.
L'esposizione, importante punto d'incontro fra piccole e grandi case di software, operatori, utenti di computer e appassionati, tiene in serbo anticipazioni e sorprese. A cominciare dal regale stand OCEAN. Qui due elegantissime automobili custodite da un serissimo guardiano con tanto di abito blu, lustrini e berretto, polarizzano immediatamente l'attenzione dei visitatori. Uno schermo di tipo cinematografico propone, fra le altre sequenze, il personaggio mascherato che si è già guadagnato le copertine di tutti i giornali e che sta facendo impazzire l'Inghilterra. Qui a Londra, infatti, i più grandi negozi di software hanno dato ampio spazio all'avvenimento: posters, magliette, gadgets e tutto quanto di più stravagante si ispira a Batman sta andando letteralmente a ruba. Vi dirò di più: al Warner Cinema, in Leicester Square, non c'è ora del giono e della notte (!) che non veda l'avvicendarsi di ordinate file di entusiasti spettatori.
Da parte mia, avevo optato per l'ultimo spettacolo, convincendomi che venti minuti d'anticipo sarebbero stati sufficienti. Niente di più sbagliato. E all'uscita, visto che Piccadilly alle due del mattino pareva niente meno che Milano all'ora di punta, non mi è riuscito di trovare un taxi libero prima delle tre e mezza. Ma, per Batman, questo e altro! E seduti davanti al vostro computer, ne passerete proprio delle belle trovandovi a che fare con la stravaganza e l'astuzia dell'imprevedibile joker, interpretato nel film da un magistrale Jack Nicholson.
Se vi sentite invece dei duri e vi volete misurare con il pericolo con la P maiuscola, procuratevi tutto ciò che serve e fatevi strada fra mille insidie in CABAL. Anche se, personalmente, preferisco giochi più calmi e tranquilli (non me ne andrò dalla Ocean senza aver fatto una partita al divertentissimo NEW ZEALAND STORY) non ho potuto fare a meno di ingaggiare un'appassionante sfida con agguerritissime unità militari e minacciosi guerriglieri armati fino ai denti, polverizzando pericolosi insediamenti nemici lungo il percorso.
Ricordate il buio periodo del Proibizionismo in America, le bande di gangsters e le retate della polizia? Bene, qui alla Ocean occupa un posto d'onore THE UNTOUCHABLES (GLI INTOCCABILI), il gioco ispirato all'omonimo film.
Proseguendo il mio affascinante viaggio all'interno di questo animato universo di monitor e tastiere, eccomi arrivata al "Quartier Generale" di un altro colosso, la US GOLD. E, se alla OCEAN non si badava a spese, anche qui non si scherza. E' un grandissimo stand, non a caso all'insena del colore rosso. Una

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

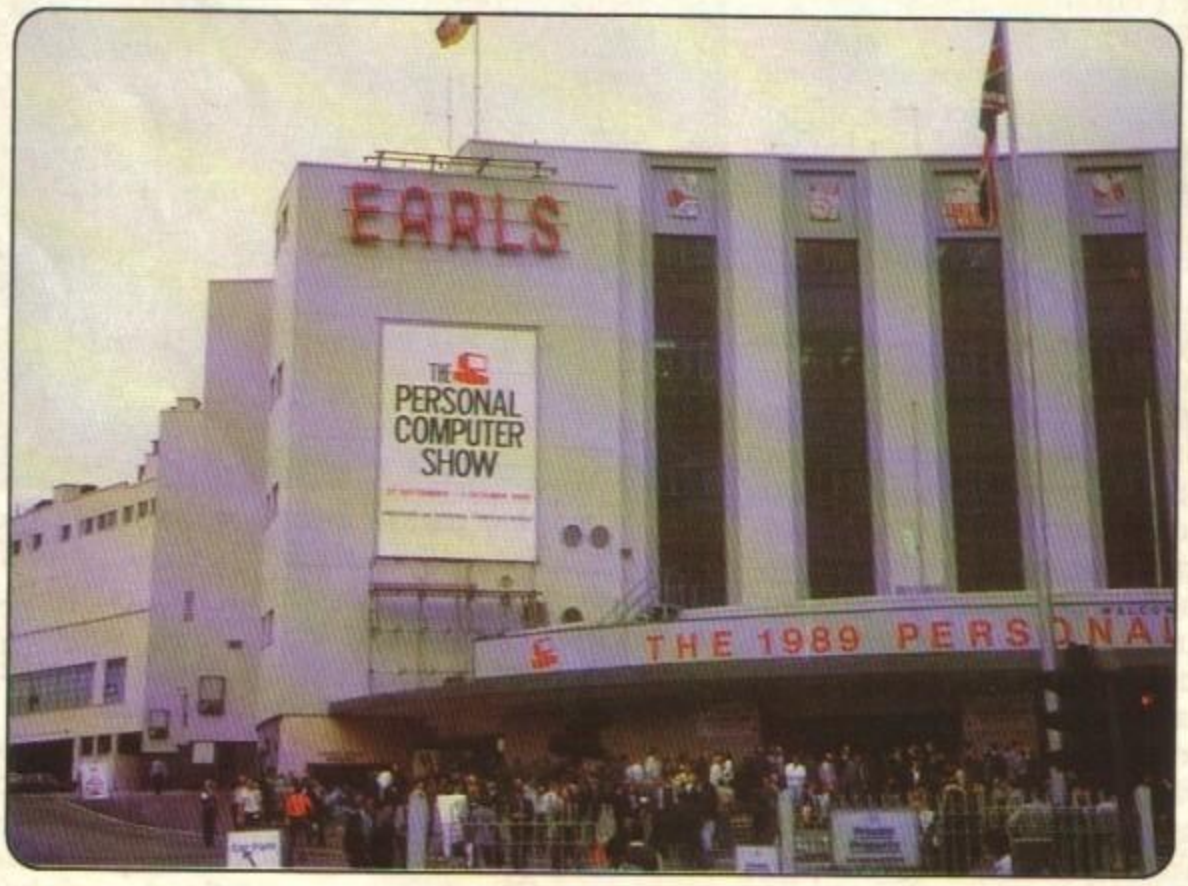
http://www.oldgamesitalia.net/

Se, come posso immaginare, state già sgranando gli occhi, vi confesso subito di avere bluffato sfrontatamente. La stella che ho applaudito era infatti un sosia, un bravissimo sosia che ha dato vita a una performance di grande successo.

fiammante Ferrari è il prestigioso biglietto da visita di TURBO OUTRUN. Badate, non si tratta di un modellino e, fino a questo momento, nessuno ha rinunciato a farsi immortalare accanto a questo gioiello "made in Italy". Quando è corsa voce che la Ferrari fosse l'ambito premio in palio per un fortunato estratto a sorte, vi lascio ben immaginare il finimondo che la fuga di notizia ha potuto scatenare. Quando più tardi si è appreso, aihmé, che era tutto uno scherzo, davanti alla confezione del modellino non abbiamo potuto che fare buon viso... a cattivo gioco. Al pari della multimilionaria automobile, Il gioco non ha bisogno di referenze. Ci sono infatti tutte le premesse perché replichi lo strepitoso successo del primo gettonatissmo coin-op. Con una sola differenza: la Ferrari della US GOLD non è riservata solo a quiei pochi fortunati che si possono permettere quella vera.

esclusivo locale a Piccadilly, ho potuto applaudire il beniamino di milioni di fans nientemeno che di persona!
Se, come posso immaginare, state già sgranando gli occhi, vi confesso subito di avere bluffato sfrontatamente. La stella che ho applaudito era infatti un sosia, un bravissimo sosia che ha dato vita a una performance di grande successo.
Se al cinema vi appassionerete alle gesta dell'avventuriero-archeologo per eccellenza, lasciatevi rapire da INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, realizzato dalla prestigiosa Lucasfilm Games.
Se già avete giocato alla versione action, allora non lasciatevi sfuggire la superba versione graphic adventure, interamente in lingua italiana, diario di Henry Jones compreso.
Riesco faticosamente a farmi largo fra nutriti gruppi di agguerriti giocatori che stazionano

di misurarsi con il potente simulatore di guida.
Al coloratissimo stand della Mastertronic si distribuiscono cataloghi, volantini e spille e si presentano alcuni dei titoli che già si candidano fra i best-seller di Natale. Fra gli altri CONTINENTAL CIRCUS e DOUBLE DRAGON II. In prima fila anche i giochi Sega, a cui la Mastertronic sta dedicando un particolare occhio di riguardo.
Vi raccontavo poco fa di essermi imbattuta in un'orda di agguerriti giocatori. Nonostante il solo fine settimana sia riservato al pubblico, fin da mercoledì 27 settembre lo Show è stato preso d'assalto da decine e decine di ragazzi smaniosi di mettere a dura prova tutta la loro abilità con i giochi più incredibili.
E, prima di essere travolta una seconda volta, mi dirigo a grandi passi alla PSYGNOSIS, la prestigiosa software house che ha da poco presentato SHADOW OF THE BEAST, uno dei giochi per Amiga destinati ad entrare nella leggenda per la stupefacente accuratezza della realizzazione.
Vi dirò di più: "Software Circus", uno dei negozi più all'avanguardia in fatto di 16 bit, gli ha dedicato nientemeno che lo spazio di un'intera vetrina dalle parti di Oxford Street.
E per festeggiare i suoi successi di oggi e di domani, lo staff della Psygnosis ha organizzato per gli addetti ai lavori un simpaticissimo ricevimento allo stand. Dopo svariati pranzi a base di squallidi e poco commestibili panini conservati in scatole di plastiche a forma di triangolo, il buffet offerto si trasforma in manna piovuta dal cielo.
Incontro Fiendish Freddy alla Mindscape. La carica di simpatia che questo personaggio sa suscitare è incredibile.
Dai clown agli acchiappafantasmi: mi dirigo allo stand ACTIVISION dove mi accoglie una coloratissima locandina che riproduce GHOSTBUSTERS II.
Vi voglio raccontare anche della



Alla Us Gold si corre al volante di rombanti motori ma ci si muove anche... a ritmo di musica. Non sto alludendo a nessuna colonna sonora in particolare bensì al gioco MOONWALKER, di imminente uscita, che ha visto protagonista la scorsa stagione cinematografica il poliedrico Michael Jackson.
Nel corso di un grandioso ricevimento che la US GOLD ha organizzato al LIME LIGHT, un

infaticabilmente da ore davanti ai giochi Capcom e a raggiungere gli stand della DOMARK e della MASTERTRONIC.
Lo stand Domark è uno fra i più originali. Tutti gli addetti ai lavori indossano le tute dei grandi piloti di automobilismo. E a ragion veduta. Poiché c'è quasi da scordarsi di potersi avvicinare ad HARD DRIVIN' tante sono le persone in fila che aspettano, più o meno pazientemente,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

presentazione di Fighter Bomber che, ancora l'Activision, ha organizzato all'elegante Royal Air Force Club, nientemeno che al cospetto dei geniali programmatori della Vector Graphic che hanno realizzato questa strabiliante e accurata simulazione di volo. Assolutamente da non perdere.

Non vi ho ancora svelato nulla sull'attesissimo esordio della console della Konix. Guardata a vista e delimitata da due catenelle, sembrava più un prezioso pezzo da museo che un oggetto da divertimento. L'interesse è grande... stiamo a vedere cosa succederà.

Mi rendo conto di avere versato inchiostro solo su di una piccola parte delle software house ma, credetemi, per descrivere in dettaglio tutti gli stand presenti allo Show non sarebbe sufficiente l'intero numero di novembre. Forse sto esagerando ma di una cosa potete stare certi: visto il malloppo e il ritmo delle uscite previsti da qui a Natale, non avrete proprio modo di annoiarvi davanti allo schermo a16 bit!

Solo una raccomandazione: non perdetevi le recensioni sui prossimi numeri e, soprattutto, da una Londra riscaldata da un pallido sole di inizio autunno, l'augurio di... BUON DIVERTIMENTO!

se alla OCEAN non si badava a spese, anche qui non si scherza. E' un grandissimo stand, non a caso all'insena del colore rosso. Una fiammante Ferrari è il prestigioso biglietto da visita di TURBO OUTRUN. Badate, non si tratta di un modellino

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

Commodore Point

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY

Grenadier

Citadel

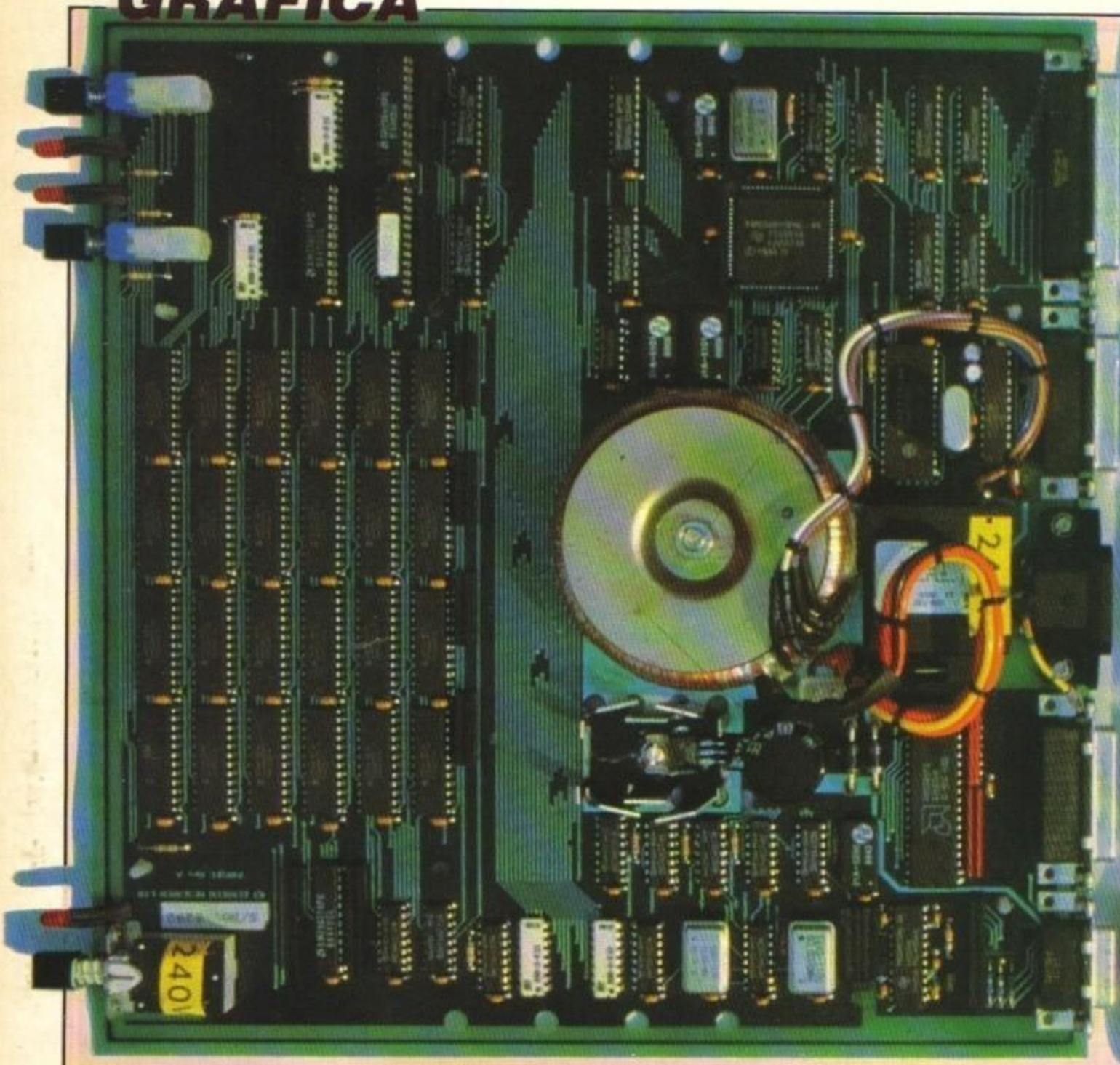
SCACCHIERE ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



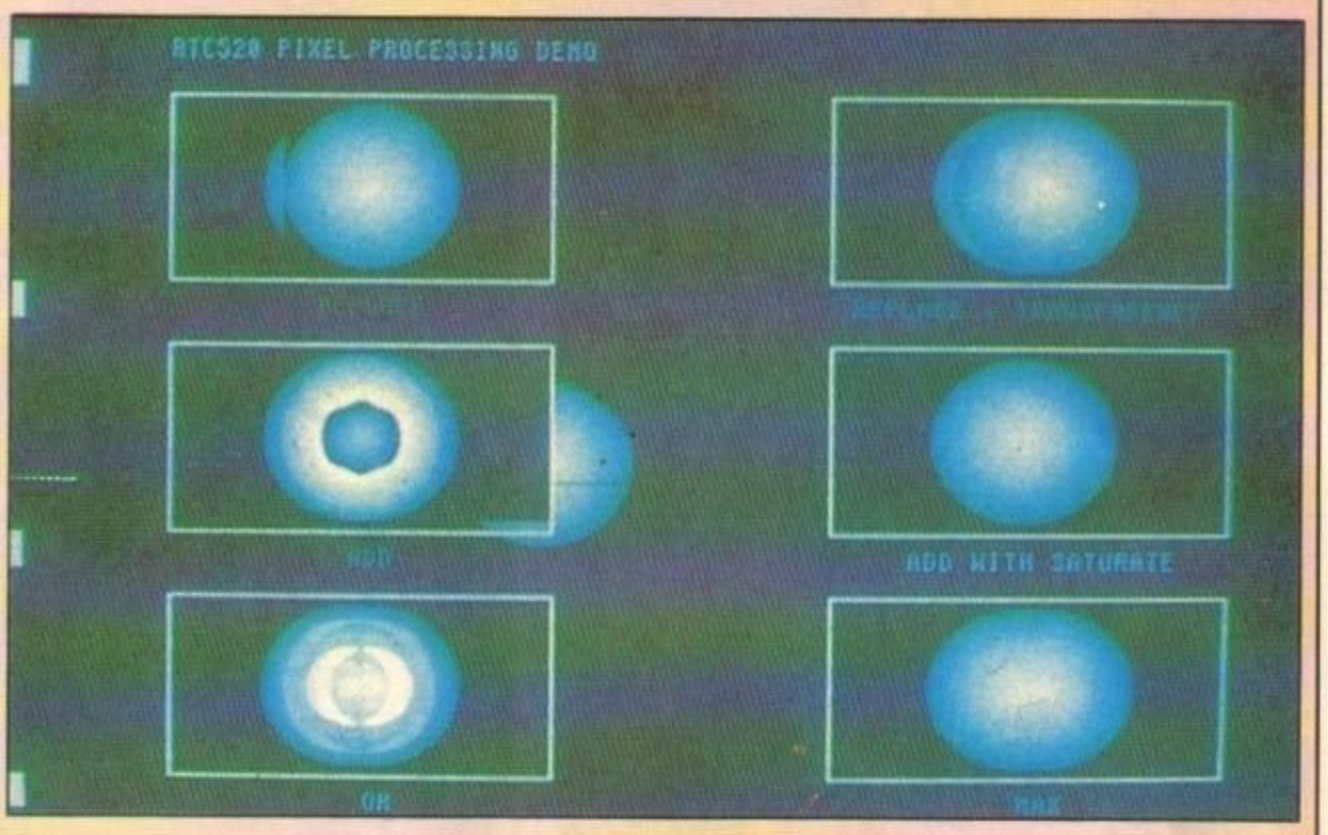
3° Puntata:

Effetto TECHNICOLOR

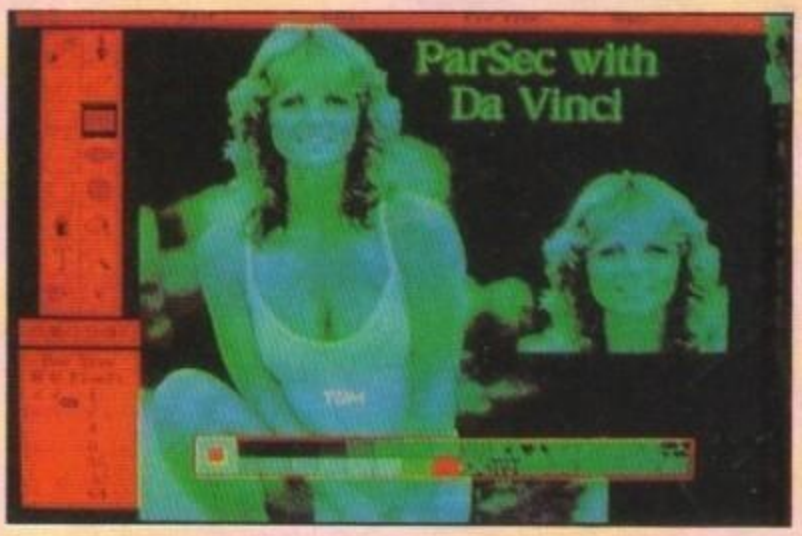
Ridendo e scherzando eccoci arrivati al numero tre di questa che comincia ad avere tutti i requisiti per diventare una vera e propria saga di articoli.
Non abbiamo più dubbi sul fatto che la cosa possa interessarvi, le lettere arrivate testimoniano una sensibilità e un interesse davvero insperato, e questo ci sprona ad arricchire sempre più queste pagine dedicate alla grafica "SERIA".
Come ci aspettavamo però alcuni di voi dopo il numero due hanno cominciato a risentirsi del fatto che si fosse parlato esclusivamente di pacchetti Amiga. Da ciò le solite accuse:"...siete degli Amighisti...", "...siete pagati dalla Commodore...", e altre infondate illazioni di questo stampo. In questo numero pertanto abbiamo voluto porre fine a questa polemica, parleremo infatti di un prodotto davvero eccezionale per i possessori dell'ST: Parsec, una scheda grafica professionale che metterà voglia a tutti di risparmiare i soldi per entrare nel mondo del Broadcasting professionale e daremo inoltre un'occhiata ad Artisan, lo strabiliante pacchetto di grafica pittorica per i possessori di Archimedes. Ma cominciamo con ordine, Atariani sedetevi e preparatevi all'idea di surclassare gli acerrimi "nemici" Amighisti!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La scheda Parsec Pixel Plus, poco più larga di una copia di TGM (il numero inglese dove si parlò per la prima volta di questo accessorio), sarà sistemata in un box abbastanza robusto da diventare una base per il monitor.
Elaborazione dei pixel (pixel processing) è il concetto di base della Parsec (in alto un demo speciale che utilizza diversi comandi), insieme a quello di VELOCITA'! I cavalli nel demo (a destra) accelerano incredibilmente mentre una lente di ingrandimento (invisibile nel modo pausa) si muove fluidamente sopra di essi.
Sotto: una trasposizione da Da Vinci PC che mostra i comandi associati a porzioni di immagine (block commands) e la capacità di trasformare un positivo in negativo attraverso il pixel processing. Tutte le immagini provengono da demo incluse nella confezione della Parsec.



PARSEC, Abbreviazione di parallasse e secondo; unità astronomica che misura la distanza dalla quale il semiasse maggiore dell'orbita terrestre si vedrebbe sotto l'angolo di 1". Corrisponde a 3,6 anni luce. Usi: Guerre Stellari; Han Solo con il Millenium Falcon completarono il Kessel Run in meno di 12 parsec.
Era già più di un anno che nell'ambiente si mormorava qualche cosa a proposito di una magnifica scheda grafica, ma dalle bocche dei progettisti della Elmtech Research di Birmingham usciva ben poco. Così poco che infatti il Parsec doveva essere una portentosa scheda grafica da implementare sugli alti livelli dei grandi mainframe, cosa rivelatasi poi completamente errata. Comunque, dopo mille misteri, notizie aleatorie e depistamenti, il progetto è stato terminato, lo chassis è stato messo a punto, il programma di gestione perfezionato e la Elmtech Research è così oggi pronta a meravigliare nuovamente il mondo.
La Elmtech Research è una società basata su quattro teste, David Encill, Martin Lockhart, Ian Moore e Mike Holding. Fu fondata quando Ian Moore affascinò David e Martin con un'idea di una straordinaria scheda grafica. David e Martin provvidero così al finanziamento e Ian progettò l'hardware (dubitiamo però che le cose siano andate in modo così fiabesco). Il software per contro fu invece affidato a programmatori freelance sparsi un po' ovunque nel paese, con il programma di arte realizzato addirittura in Germania. E' solo recentemente che la squadra si e riunita per mettere a punto gli ultimi dettagli del lancio di Parsec.
L'unità è stata progettata principalmente per un uso grafico, essendo capace di lavorare con risoluzioni particolarmente alte e moltissimi colori. Ma dire che si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAFICA NICOLOR TECH

tratta solo di una scheda grafica è molto limitativo, potremmo infatti definirla quasi un computer a parte dal momento che monta con un processore a 32 bit reali on-board. La versione attuale si connette (magno gaudio) all'Atari ST e lo utilizza come un host computer (ovvero computer-ospite). La tastiera e il mouse dell'ST sono utilizzati come input device, le informazioni vengono salvate utilizzando il drive dell'ST e la memoria stessa del nostro beneamato calcolatore è utilizzata solo saltuariamente come memoria aggiuntiva, mentre Parsec si sobbarca tutto il lavoro pesante.

La scelta del lancio di Parsec per l'ST come Computer primario, è stata indubbiamente dettata dal fatto che, all'estero, l'ST è uno dei calcolatori più venduti, soprattutto nella Germania dell'Ovest in cui sono utilizzati moltissimo in applicazioni commerciali. Comunque, ci hanno assicurato che le versioni per PC e Amiga sono state previste e sono in fase di sviluppo.

Parsec era già un prototipo qualcosa come 12 mesi fa, cosa è accaduto in questo anno, qual è stata la causa di tale ritardo nella commercializzazione? Lo chiediamo direttamente a David Encill: "Essenzialmente è stata una questione di carenza a livello mondiale di chip RAM Video. I prezzi erano aumentati più del 400%. Parsec utilizza ben 24 VRAM (Video RAM), e chiaramente questi costi sarebbero andati a gravare sull'utente finale. Così abbiamo optato per un ritardo nella commercializzazione e utilizzato il tempo per raffinare l'hardware. In questo modo abbiamo contenuto l'aumento di molto, o almeno entro un tetto accettabile rispetto a quelle che erano state le previsioni."

La configurazione di base, il Parsec 4768, costa 918,85 sterline (circa 2.000.000 di lire al cambio attuale). Questa configurazione vanta una risoluzione di 1024x768 pixel, una palette di 4096 colori e 756K VRAM a una velocità di 6.5 MIPS (Milioni di Istruzioni Per Secondo).

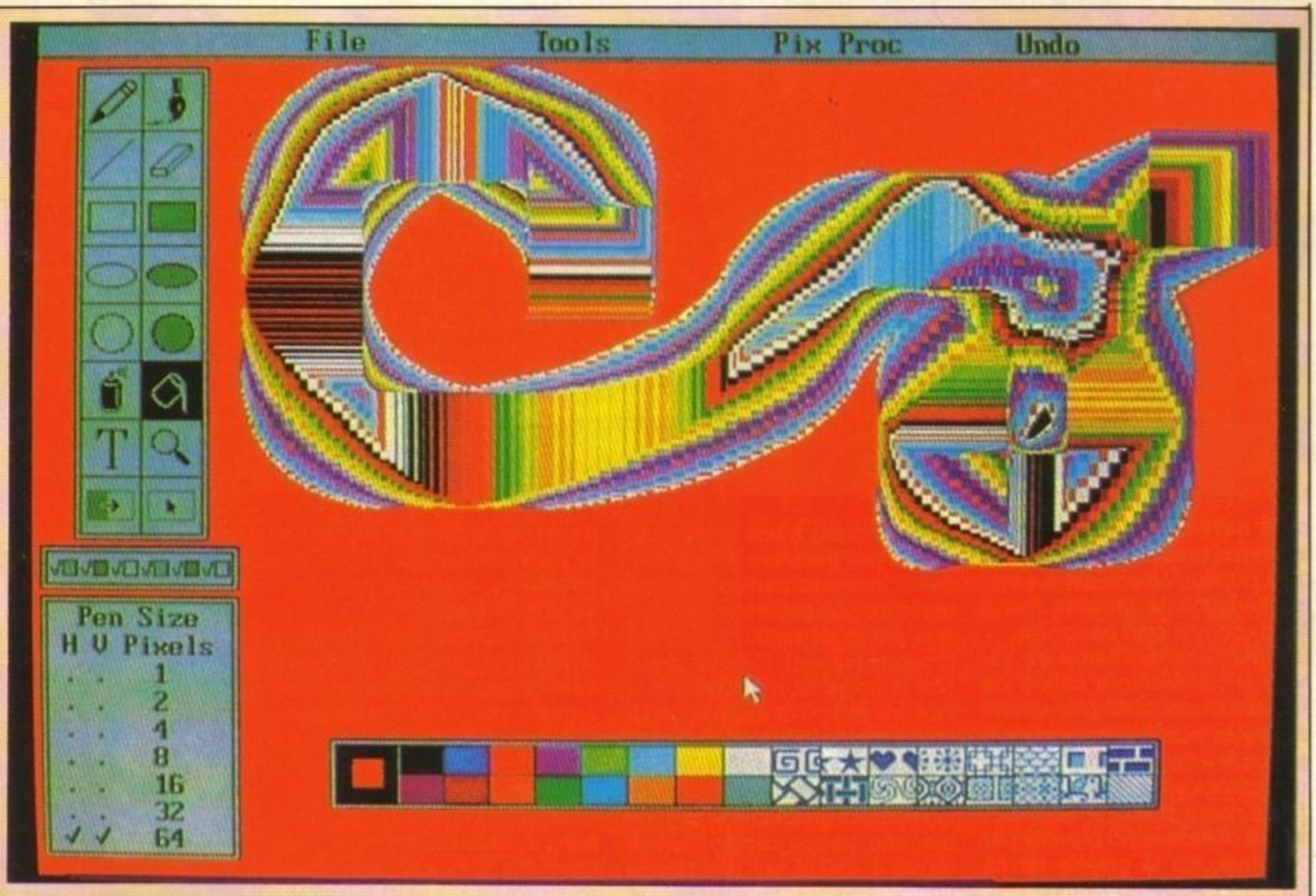
Insieme con l'hardware viene fornito Da Vinci, un pacchetto grafico. Questo pacchetto include molte delle più popolari funzioni grafiche: zoom, comandi sui blocchi, airbrush calibrabile, outline (scontornatura) e riempimento di figure geometriche ma anche una novità, un piccolo menu chiamato Pixel Processing . A questo riguardo non eravamo tuttavia molto convinti, il suo funzionamento non era molto chiaro, così la Elmtech Research è stata molto solerte nel mostrarci cosa questa opzione era in grado di fare. Fondamentalmente il programma prende due numeri e li fa passare attraverso una serie di operatori logici (calcoli basilari a livello di codici binari) per produrre un terzo numero (che viene convertito in colore su video). Con questo sistema apparentemente elementare, potete creare una gamma incredibile di colori con un semplice passaggio del brush, paz-

Tutte le immagini mostrate in queste pagine sono state prese da un Atari ST utilizzando la più bassa risoluzione disponibile dal Parsec: 640x480

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

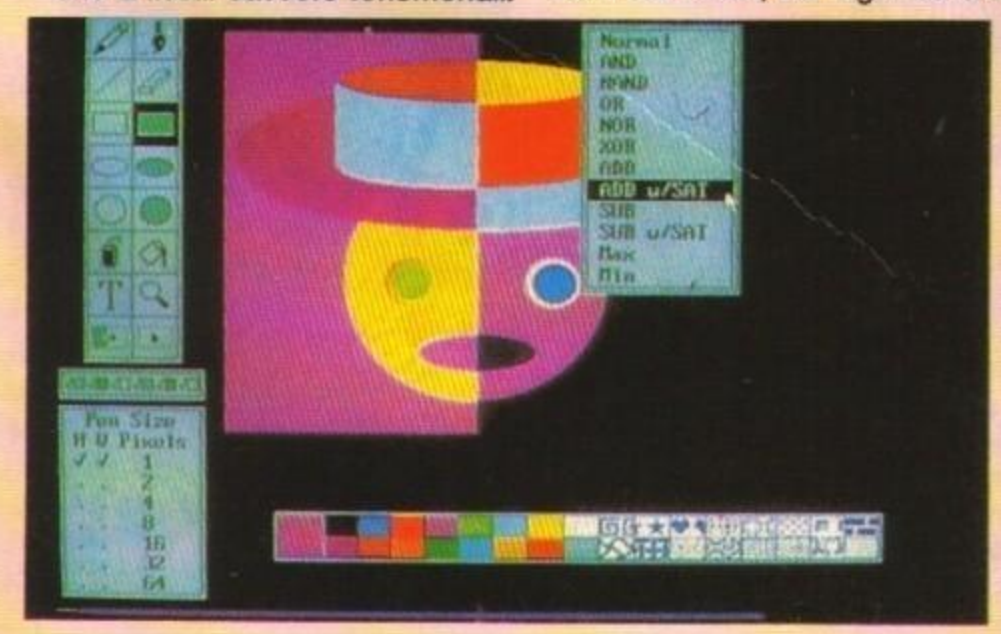
http://www.oldgamesitalia.net/

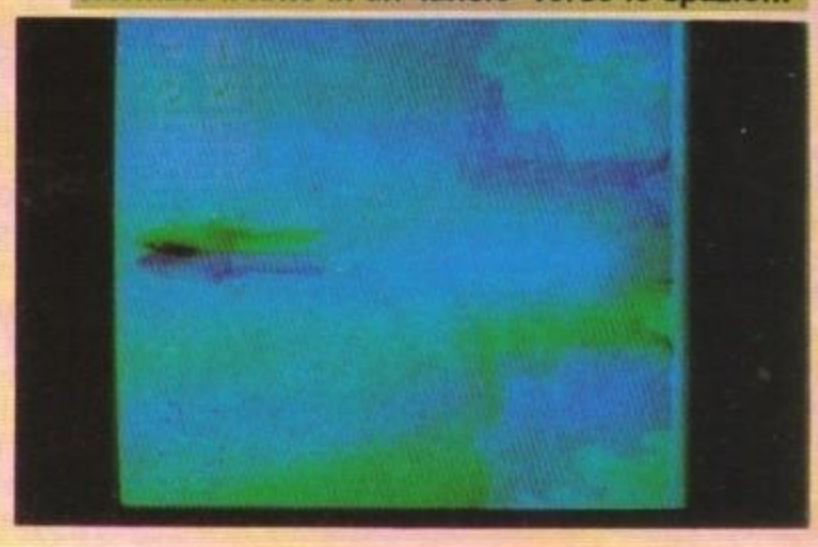


In questa ordinaria 'trasposizione' standard dal PC, la ragazza nella foto della pagina precedente a malapena riempie l'area di schermo, per cui sfrutta ancora meno della risoluzione più bassa. Qui sopra invece vedete un demo di 'elaborazione dei pixel' che dimostra cosa si può ottenere con un solo 'pennello' e i comandi giusti! Esagerando, Robin Candy ha realizzato l'immagine in basso: prima ha disegnato la metà di destra e poi si è servito dei comandi di 'pixel processing' (selezionati in negativo) per convertire i colori nella metà sinistra. Non sarà molto rassomigliante, ma dimostra appieno la potenza grafica della scheda

zeschi effetti animati, e anche l'impressione del negativo quando utilizzate un'immagine digitalizzata in bianco e nero.
Una volta acquistato il vostro 4768 potete incrementare maggiormente le sue capacità grafiche a livelli davvero fenomenali. Con la scheda di espansione 8768 (458,608 sterline, circa 1.000.000 di lire) la palette aumenterà infatti allo sconvolgente numero di 16.777.216 di colori con un massimo di 196.608 colori contemporaneamente presenti sul video, ciò significa una

Un'altra trasposizione diretta dal PC, per mostrarvi come il comando di 'porzione' (quello evidenziato in negativo) ha rimosso il naso dello shuttle, e (sotto) il comando 'rotate' ha trasformato il tutto in un 'lancio' verso lo spazio...





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAFICA

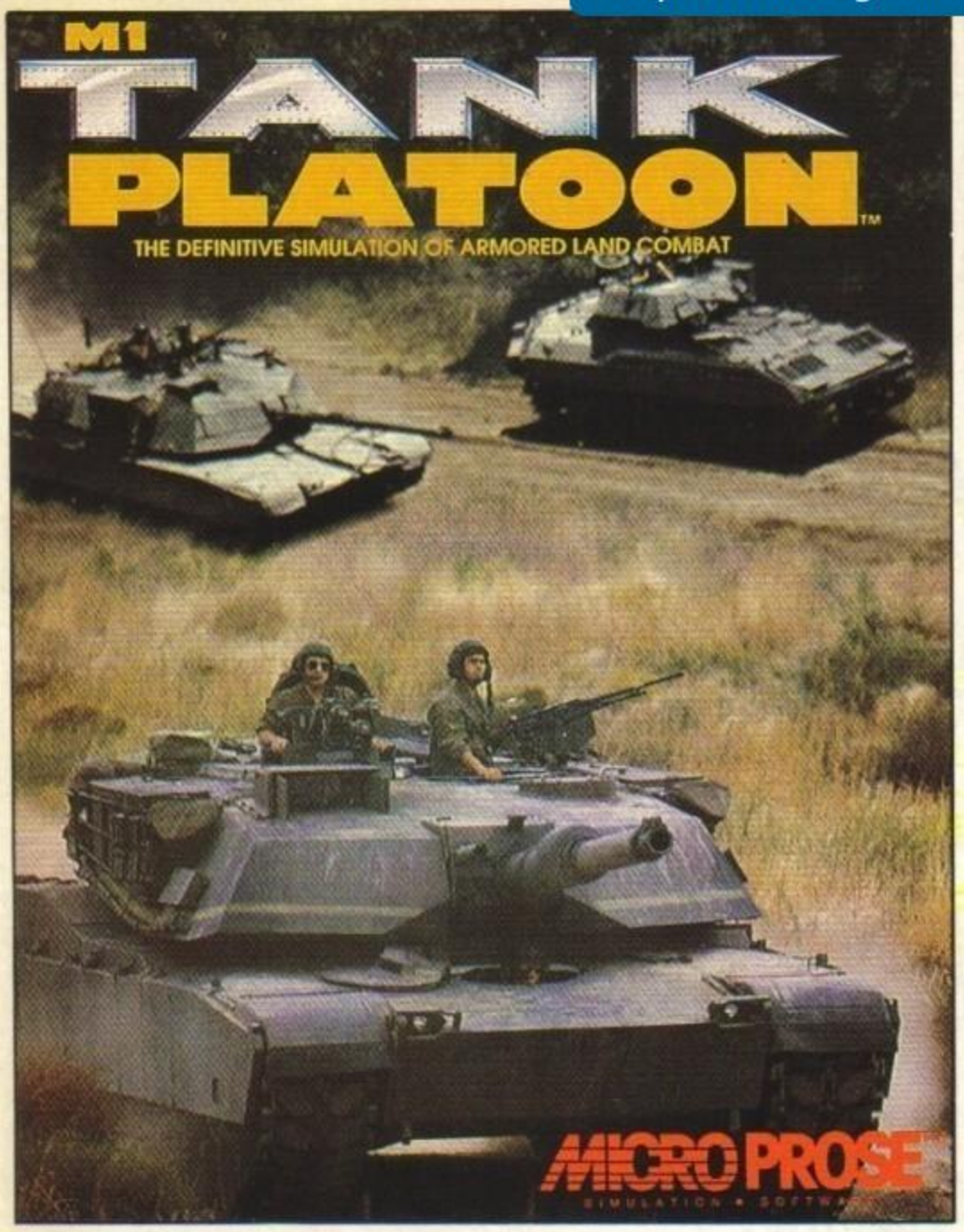
cosa davvero strabiliante; 256 colori per ogni singola linea! Oltre a ciò, la memoria potrà essere ulteriormente espansa fino a 4 Mb con una card opzionale.
Le specifiche dell'hardware sono sufficientemente chiare da impressionarci sulle potenzialità di questa scheda. In termini di grafica è tutto quello che potete immaginare e soprattutto, come dice il nome stesso è VELOCE! Nuove release sono previste per Da Vinci, ma la grande novità sarà un pacchetto grafico professionale (la cui commercializzazione è programmata per ottobre) che permetterà a chiunque di creare disegni e animazioni veramente professionali. I programmatori hanno lavorato per alcuni anni su questo pacchetto in attesa che il mercato hardware fosse maturo e ora sono pronti a lanciare questa loro meraviglia. Il programma infatti, non solo è capace di gestire i 16.000.000 di colori di Parsec, ma è anche in grado di simulare diversi tipi di tela con trame di tessuto differenti e diverse tecniche pittoriche, come gli acquarelli o i gessi. Non è un banale programma di posizionamento di pixel. Chiunque abbia mai colorato con degli acquarelli sa che il risultato finale varia in base alla trama del tessuto della tela su cui si dipinge. Cosa analoga per i gessi e la pressione che si esercita. Questo pacchetto potrebbe quindi essere il candidato per il posto di primo "VERO" programma di grafica pittorica, creato per professionisti più che per utenti di computer che hanno la passione per il disegno. Il programma sarà inoltre modulare e permetterà l'aggiunta di pacchetti per le animazioni e il Ray Tracing.

Il Ray Tracing è una tecnica utilizzata per generare ombre e riflessi in modo particolarmente realistico (ne parleremo comunque più in dettaglio in uno nei prossimi numeri). L'utente specifica la sorgente o le sorgenti di luce e il computer esegue tutto il reso. Normalmente però questi programmi hanno un limite. Alcuni permettono di costruire solo immagini geometriche altri impiegano troppo tempo (fino a un'ora e mezzo per una banale figura regolare, figuriamoci un logo molto complesso!).
Bene, Parsec è in grado di calcolare il tracciamento dei raggi mentre voi state disegnando! Come se tutto ciò non fosse sufficiente, la Elmtech ha incluso nel pacchetto di Parsec per ST, anche un driver per il GEM. Questo permette a quei programmi che girano in ambiente GEM, di funzionare in congiunzione con Parsec. I benefici che se ottengono sono evidenti. Per esempio se possedete già un pacchetto di DTP (Desk Top Publishing) in ambiente GEM, Parsec incrementerà le sue capacità in termini di risoluzione, palette grafica e velocità. Anche le versioni Amiga e PC saranno compatibili con molte applicazioni in commercio. Le interfacce per il Genlock e i digitalizzatori sono previste per l'inizio dell'anno prossimo.
Immaginate una digitalizzazione di un'immagine con Parsec in una risoluzione di 1024x768 punti; è pressoché impossibile distinguere la fotografia dall'immagine digitalizzata. Unitevi ora le capacità tipiche di un Genlock e avrete titolazioni e animazioni a livello di una macchina per broadcasting ad una frazione del suo costo. Per questa ragione, molte società nel campo delle produzioni video hanno mostrato vivo interesse per il prodotto della Elmtech.
Parsec è quindi chiaramente indirizzato ad uno specifico mercato grafico. Il costo dell'intero sistema compresa l'espansione può apparire elevato (è da aggiungere che non potete lavorare senza un monitor non-interlacciato con almeno 640x480 punti di risoluzione), ma è notevolmente al di sotto delle centinaia di milioni di una workstation grafica con le medesime caratteristiche. Chiunque sia interessato a qualunque aspetto della grafica, da quello tessile a quello architettonico, troverà in Parsec uno strumento veramente professionale a un prezzo davvero irrisorio.
Ovviamente le potenzialità nel campo dei Video-Games sono impressionanti. La Elmtech è stata infatti contattata da alcune ben conosciute software-house e pare che un gioco sullo stile di Barbarian sia già in cantiere; forse con queste mostruose potenzialità grafiche questo potrebbe essere il primo video gioco realmente vietabile ai minori!

ATTENZIONE: sul prossimo numero un 'glossario' speciale e altre novità nella grafica per i sedici bit — non perdete l'appuntamento!!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

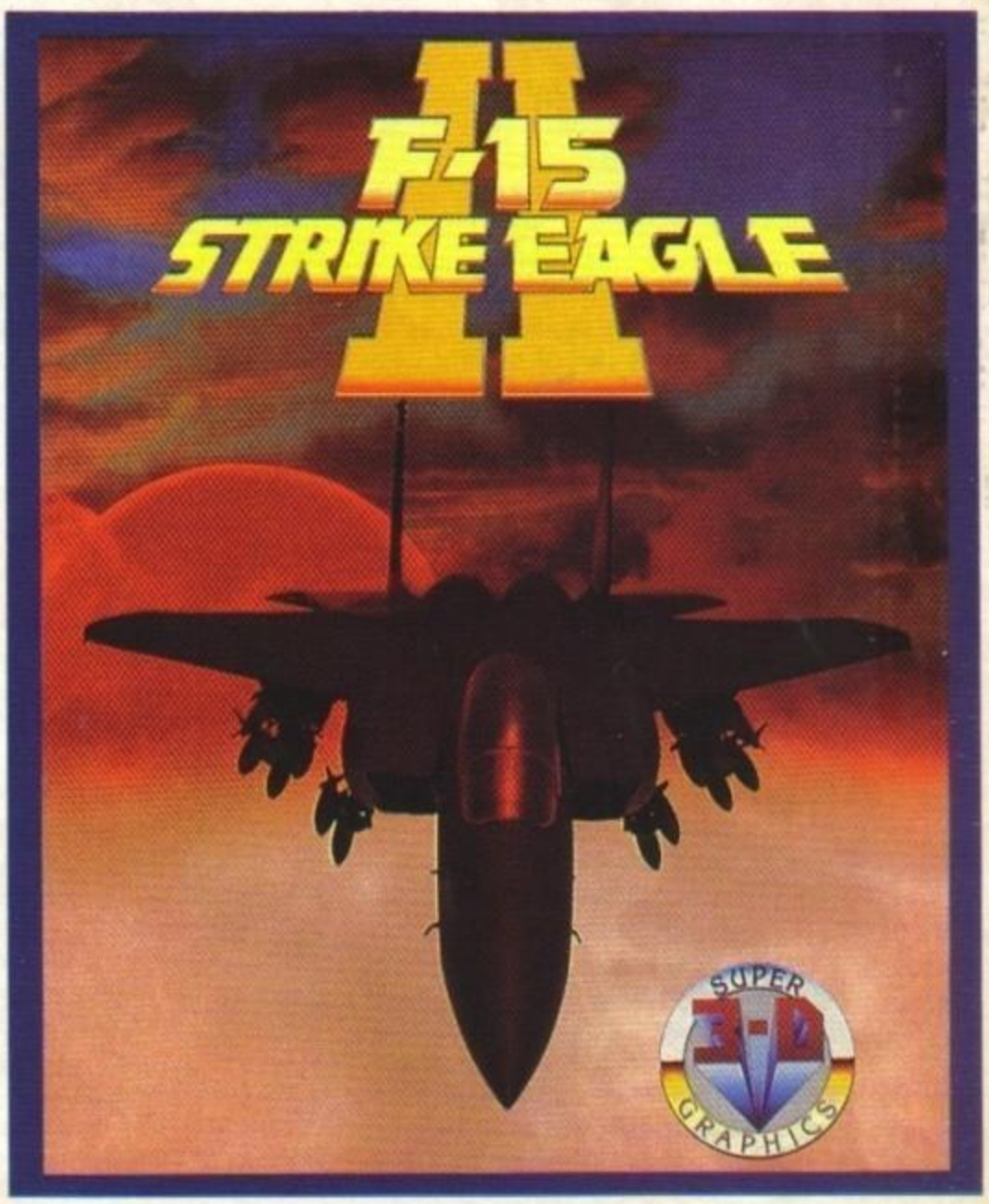
http://www.oldgamesitalia.net/



M1 TANK PLATOON é l'ultima simulazione di combattimento terrestre corazzato.
Controlla l'intero campo di battaglia. Potrai impartire simultaneamente ordini ai tuoi plotoni oppure ad ogni singolo carro armato. Difenditi dagli attacchi aerei adottando le misure contro-offensive più adeguate.
Ricorda che le mosse strategiche sono infinite e che il gioco offre la possibilità di operare su migliaia di campi di battaglia. M1 TANK PLATOON. In una parola, tutta l'azione che puoi richiedere ad un combattimento terrestre corazzato.
IBM PC & Compatibili

F-15 STRIKE EAGLE II rivoluziona completamente il concetto di gioco di guerra aerea per computer. "Lotta fino all'ultimo" é la definizione che più gli si addice. E il tuo successo dipenderà dall'immediatezza con la quale farai le mosse giuste. Centinaia di opzioni, quattro diversi livelli di difficoltà.
IBM PC & Compatibili.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



LEADER

n Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel: 0666

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

STEVE'S SHORTEST INTRO

Prima di lasciare spazio a MBF, due parole su chi ci scrive utlizzando il Videotel. Dateci consigli, esprimete giudizi, chiedete quello che volete, ma non chiedeteci listati o tips vari perché quello non è il luogo adatto per rispondervi!
Spero comunque che la posta per Videotel prosegua sempre più ricca: avrete la quasi certezza di una risposta data personalmente e potrete trattare argomenti che normalmente in rivista non si trattano.
Buon collegamento.

Stefano Gallarini

PROLOGO

Ecco a voi la rubrica più compulsiva (ma cosa cavolo vorrà mai dire?) dell'universo: la Posta! E dato che siamo in tema videoludico, avete mai pensato come questa rubrica sia simile ad un videogioco? Immaginare la trama è facile: nei panni di un aspirante scrittore, dovete cercare di scrivere qualcosa di interessante alla vostra rivista preferita, cioè TGM, evitando i colpi (leggi critiche) dei vostri avversari (leggi altri lettori) che faranno di tutto per distruggervi (leggi contestarvi senza pietà). Ci sono vari livelli di difficoltà, eccetera, eccetera, eccetera. Naturalmente questo paragone è ironico, ha poche pretese, serviva solo ad iniziare il Prologo in modo diverso dal solito, per cui non cominciate a lamentarvi. Pensateci, e per compito fate un riassunto della riflessione suddetta... E guardate che ritiro! Ehm, parliamo di cose più serie. La Posta di Novembre conferma una vecchia regola: niente di speciale prima di Natale (che fa anche rima). Infatti, in questo numero non trovate nulla di particolarmente innovativo, ma le lettere si lasciano leggere. E poi non è affatto vero che piacciono solo le cose nuove! Una lettera può essere veramente intelligente anche affrontando argomenti triti e ritriti; ve ne accorgerete leggendo le prossime righe! Chiudiamo questo discorso, per adesso, e dedichiamoci alla lettura delle missive (mamma mia, 'sta frase la scriverò tutti i mesi, alla faccia dell'originalità! VFC) , probabilmente lo riapriremo nell'Epilogo. Via con le lettere!

MICRO LETTERA

Al Bag 802 presenta: LA POLEMICA IN PILLOLE V. 1.0
Prison ruba il pane ai programmatori? No, per carità, lo ruba ai negozianti. Grazie.

Micro risposta: innovativo.

I WANT YOUR VIDEO-SEX

Cara redazione di TGM,
ho letto con molto interesse ciò che pensano i lettori dei giochi razzisti e di quelli ultraviolenti, ma del troppo sesso, ed anche pornografia, presente nei computers, non se ne è mai occupato nessuno. Naturalmente non parlo dei vari strip-poker, ma dei numerosi porno-show non importati ufficialmente nel nostro paese. Ciò che poi mi ha convinto a scrivervi questa lettera di denuncia, è stata la visione di due videogiochi in altrettante sale-giochi del luna-park: uno strip-game al laser, e una versione del famoso gioco Shangai, dove, se riesci a togliere tutte le tesserine, si spoglia una ragazza giapponese. Tutt'ora si parla di pirateria nei computers e nei coin-op, ma di questi "giochi", diseducativi al massimo, neanche un accenno. Se dovesse continuare così, i coin-op pornografici aumenteranno di anno in anno, e inizieranno a nascere sale giochi a "luce rossa" dove gli adulti potranno giocare ad un nuovissimo successo nel mondo dei coin-op: STUPRATOR, nel quale il giocatore veste i panni di un maniaco sessuale che, sfuggendo alla polizia, deve riuscire a stuprare dieci donne nel minor tempo possibile. Anche se non vedremo mai, per nostra fortuna, questo tipo di coin-op nella nostra sala-giochi, sono convinto che l'uso del sesso nei videogiochi dovrebbe essere controllato.
A presto
Nicola Quattrini

PS
Lo sapete che in Giappone sono addirittura usciti dei cartoni animati pornografici? (Cfr Video Star, pag 47)

[...] Vediamo se riesco a suscitare un po' di scalpore. Si è tanto parlato di giochi violenti e razzisti, ma i giochi pornografici dove li mettiamo? Sono scandalosi (non mi veniva in mente un termine migliore) quanto gli altri. Sto parlando degli Strip Poker (ma sono programmi innocenti a confronto), di certe avventure erotiche (vedi Sex Vixens From Space) e di certi slideshow hardcore. Mi sta venendo in mente anche un breakout porno, The Wall. Non meriterebbero un discorso a parte?
Sirio

La potenza grafica dei moderni sedici bit, ha permesso un maggiore realismo, enorme se confrontato a quello degli otto bit. Ciò significa che qualsiasi persona può benissimo prendere una pagina di Playboy e digitalizzarla, ottenendo un risultato molto somigliante all'originale. Lo stesso tizio comincia a raccogliere le varie immagini e a diffonderle tramite dischetto, raccogliendo consensi fra gli amici. Così sono nati i maggiori "programmi" (sempre realizzati da pirati, o comunque mai legalmente venduti, è opportuno specificarlo) incriminati dai nostri lettori. Ci sono state le opportune variazioni, come i Sex-puzzle e i breakout spinti. Capirete che suddetti prodotti sono abbastanza facili da realizzare, per chi se ne intende almeno un po', e quindi trovarli in giro non è difficile, al contrario di quelli razzisti e nazisti, che, a dire il vero, sono praticamente inesistenti. Comunque, a parte lo stupore iniziale che possono provocare, questi pro-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

grammi hanno una scarsa rilevanza, e ormai sono già diventati obsoleti, soprattutto perché, visto uno, li hai visti tutti. I videogiochi spinti al bar non li ho visti, molto probabilmente perché al bar non ci vado quasi mai. Scherzi a parte, è illegale esibire prodotti alla portata di tutti che offendono la morale, per cui, anche se esistono, questi videogiochi hanno le ore contate. Parlando poi dei vari strip-poker, bisogna specificare che ne sono state realizzate migliaia di variazioni, dagli Strip-Otello al Sexi-Monopoli, per cui... Con quello che ho appena detto non voglio dire che tutto ciò che avete scritto è sbagliato, solo che iniziare una crociata puritana persa in partenza contro nemici invisibili è inutile. Ignorando o comunque pubblicizzando poco questo tipo di erotismo computerizzato di bassa lega probabilmente scomparirà in breve tempo. Sperando che i soliti mass-media allarmistici e approssimativi non facciano il solito casino inutile.

PIRATERIA DEMENZIALE

Bareggio, quattro giorni prima della scuola...
Cara e dolce redazione di Te Gheims Mascin, premetto che io acquisto solamente software ORIGINALE. Infatti, sul mio ultimo acquisto (Rochet Renger) c'è scritto:" Cracked by Cinemawere". Per convincerVi di codesto fatto NON Vi invio il quantitativo di Lunarium per andare sulla Luna, il quantitativo di Solarium per andare sul Sole e il quantitativo di Quelpaesarium per essere mandati a quel paese. Approposito, come mai acquistando softuer ORIGINALE a volte il mio Amiga si crascia? Ma i Pirati sono intelligenti? Se lo sono mi potreste fornire l'indirizzo (lo schizzo di Indiana Jones) della PIRATI SOFT Internescional per chiederCi qualche consiglio? Con SEUCK (ORIGINALE) il computer non si accende. Forse perché ho la tastiera italiana e la "K" (di SEUCK) non c'è? Un ultimo avviso per il redattore: cambia il VFC che sembra l'iniziale di VaFfanC...
Il vostro (cioè MIO)
THE ALEX

Non lo sciò pecché il tuo Amiga si crascia. Forse pecché non e abituato ai giochi ORIGINALI. Ignuoro se i pirati sono inteligienti, devo chiederlo a Stevano, che se ne intente. Ale altre domande non sciò repondere, prova con Zap.

POSTA BREVIS

Ed eccoci giunti nello spazio che concentra il maggior numero di lettere possibili. Innanzitutto dobbiamo pubblicare alcuni dei moltissimi lettori che criticano aspramente quel The Nazist che qualche numero fa aveva avuto il coraggio di scrivere una "lettera" di dubbio gusto sul problema del razzismo nei videogiochi. Qualche nome: Sirio, Antonacci Patrick, alias The Critic, Franco Messineo, Langella Barbara di Imperia, che ci chiede di non pubblicare il suo nome. Ma Barbara, non devi avere paura di dire chi sei, solo i codardi o chi sa di dire qualcosa di sconveniente ha bisogno di nascondersi dietro a uno pseudonimo, allora fatti sotto, la Posta ha bisogno anche di te! Una cosa, comunque: se uno si comporta in modo maleducato e offensivo, noi non dobbiamo rispondergli con le sue stesse armi, altrimenti sbagliamo anche noi. Proseguendo, mi è capitato di leggere un'altra lettera di The Alex. Ne pubblico una parte, l'unica frase seria: "la violenza non sta nei videogiochi o nei film, sta solo nelle persone" ricordiamo anche a The Alex che la Posta di TGM non è una rubrica di annunci matrimoniali, quindi di evitare saluti personali a una certa Paola, e così dicendo. Salutiamo anche Ferdinando Albero da Napoli, il quale ci anche inviato una sua fotografia che lo ritrae impegnato a blastare con un'Amiga. Si lamenta del fatto che non ha visto ancora una sua lettera pubblicata. Abbia pazienza, Ferdi, vedrai che sarai ricompensato. Prima o poi. Molta gente si lamenta perché su TGM non ci sono le pagelle accanto ai videogiochi esaminati. Ma, ragazzi, possibile che dopo una recensione esauriente, un commento esemplificativo e un voto globale grosso come i mostri finali di Xenon 2, avete pure bisogno di un pagellone stile elementari per capire se un gioco è bello o no? Passiamo ad altro. Alex detto Nigel critica la recensione di Gran Prix Circuit definendola troppo polemica nei confronti del gioco stesso. Onestamente parlando, il gioco in questione presenta una grafica mediocre e una struttura priva di spessore, al contrario di Ferrari Formula One da te definito una schifezza, e cosa ancora più grave G. P. C. è molto lento e non dà affatto l'idea della velocità, come in The Duel, per intenderci. Tenuto conto di tutte queste pecche, non irrilevanti, capirai che il giudizio non può certo esaltare il gioco. Se poi a te piace, buon per te. Stefano Riela è lieto di presentare la sua massima: "PIRATERIA, SI' PREGO". De gustibus. Ah, devo scusarmi per gli errori di stampa presenti nella Posta di qualche mese fa. Il nuovo WP ha creato non pochi problemi di compatibilità, che comunque sono stati superati. Salutoni galattici a Pera, che ci comunica tramite cartolina illustrata, il suo nuovo acquisto: l'Amiga. La lettera di Martin Mystere alias Leonardo Cornassole è speciale: non contiene neppure una critica, me è un elogio unico. Ringraziamo commossi. A Giaime Ginesu di Cagliari che ci ha "scoperto" da poco non posso che dirgli: continua così. Per i numeri arretrati di TGM devi compilare un vaglia postale intestato a EDIZIONI HOBBY- Via della Spiga 20- 20121 Milano nel quale specifichi il numero da te desiderato. Ricordati che un arretrato costa il doppio! Questo vale anche per Sandro Pavolini. Fabrizio Lodi di Milano ho osservato che "i videogiochi sono diventati tanto complessi quanto ingiocabili. Ricordo alcuni giochini dei primi anni del C64 o del VIC 20 o addirittura dell'ormai forse non più mitico (sigh!) ZX 81 con una grafica da far rizzare i capelli (in senso negativo!) Ma di una giocabilità enorme. Ora invece ci ritroviamo con uno scaffale di cinquanta giochi, o anche di più, dei quali il più fortunato ne ha usato uno per più di due settimane. Forse l'unica eccezione sono le adventures o gli RPG , ma perché farsi trascinare da un gioco non è più possibile con i giochini semplici, ma è necessario giocare a questi megagame che neanche riesci a finire?. Forse il male sta nella quantità e non nella qualità, ne producono talmente tanti che non sai più che pesci prendere!" A mio parere giochini semplici, come tu li definisci, esistono ancora, e il loro numero è proporzionale al resto. Non è cambiato poi molto dal passato, a parte, ovviamente, i progressi tecnici ed estetici. Prendi, ad esempio, Rainbow Islands: è un capolavoro nella sua semplicità. Ma non è il solo, c'è Skweek, Super Wonder Boy, Paperboy, New Zealand Story, Pacmania, Rampage e tanti altri. Si producono tanti giochi perché la richiesta è molta. Più giochi vengono prodotti e più scelta si ha. Lo considero un fatto molto positivo, che denota la salute del mercato per i sedici bit, non un fatto negativo! Giochini semplici

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ci sono stati, ci sono e ci saranno sempre, basta guardarsi in giro. Con quest'ultima analisi si chiude la Posta Brevis di Novembre, ma la Posta continua.

OMEGA RACE PER AMIGA?

Cara redazione,
chi vi scrive sono io (ma va?). Sono le 17.08 di una mediocre domenica (sigh, domani ho il primo compito in classe di inglese). Mentre ascolto l'ultimo album di Zucchero (no, l'album è di carta e di vinile, Zucchero è il cantante) mi cade l'occhio su TGM di settembre. L'articolo di pag.64 ("Psygns of the time") mi incuriosisce. Si dice che aumenteranno i giochi per console (con una sola I, aridaye, VFC) perché con le cartucce si elimina la pirateria. Ma allora perché non produrre giochi per Amiga su cartuccia? Se quello che dice l'articolo è vero i prezzi non lieviterebbero molto, o no? Tanto più che i giochi su cartuccia sarebbero più veloci da caricare, ecc. Cambiamo argomento: non togliete dalla Posta il mitico VFC, che mi fa schiattare dalle risate. Ciao, e vi prego di pubblicare la mia lettera.
Cesare

PS
La rivista è perfetta e scusate il disordine della lettera.

Cartucce per Amiga? Mi pare un po' improbabile come cosa. I dischi sono comodissimi, costano poco e sono relativamente sicuri. Inoltre ci sarebbero veri e propri problemi tecnici nella realizzazione di cartucce per il Commodore (ma anche per l'ST, se è per questo). Penso che se da una parte queste ridurrebbero il problema della pirateria, dall'altra ridurrebbero anche le vendite del computer stesso! Prendi il Sega Mega Drive: per questa console è stata realizzata una cartuccia eccezionale, Ghouls and Ghost, trasposizione diretta del seguito di Ghost'n Goblins. Il gioco è magnifico, ma il prezzo è esorbitante. Costa circa 35 sterline, che in lire italiane sono 75 mila. Tanto. Troppo. Già ci lamentiamo per le 39000 dei giochi per Amiga, figuriamoci se fossero su cartuccia! E' proprio il costo straelevato dei giochi per console che ne limita le vendite del sistema. Cartucce per Amiga nisba. E forse non è un male. Comunque si è parlato, a bassa voce, di un'Amiga console. Chi sa mai che venga rivalutata la tua idea.

UNA PRECISAZIONE

Avrei preferito spedirvi una cassetta con le mie urla al posto della solita missiva, ma ho scaraventato il registratore dalla finestra quando ho letto cosa avete scritto riguardo alla mia lettera. Ma possibile che non riuscite a capire? Un povero esorcista cerca di fare un discorso serio sul ruolo positivo della violenza nei videogiochi ed ecco che gli si scagliano tutti contro, accusandolo di stare dalle parte di mafiosi e terroristi. Forse la vostra è stata una subdola reazione incondizionata all'aver appreso che sono un palermitano (ma preferisco non credere che una rivista che ho sempre stimato moderna e intelligente possa scendere ad un livello mentale così melmoso). O forse non avete percepito il profondo e meditato messaggio della mia lettera: quando definisco la violenza come parte essenziale di ognuno e propongo il computer come "mezzo di sfogo" è logico, anzi, che mi pongo "contro" l'effettiva violenza dei terroristi. Insomma: stritola il joystick al posto di strangolare tuo fratello. Non vedete com'è ovvio? La "violenza digitale" è un modo per esorcizzarsi dalla "violenza brutale". Gheddafi ha smesso di lanciarci addosso i suoi missili quando si è comprato Operation Wolf. Spero che la mia posizione su questo argomento sia abbastanza chiara. A cuccia, Cujo! Vorrei inoltre dire a Luca Lefebvre che afferma di odiare l'aspetto truculento di alcuni giochi: beh, Luca, E' QUESTIONE DI GUSTI! Io non riesco mai a dormire senza aver visto prima almeno un film dell'adorabile Sam Raimi (per digerire preferisco Dario Argento). Non spreco parole d'offesa, invece, nei confronti di The Nazist e tutti quelli che la pensano come lui (se questo significa pensare). Ok, chiariti questi punti, non mi resta che salutarvi.
The Exorcist alias Giacomo Cutaia

PS
Visto che i miei discepoli hanno già portato fin qua la parola di Martin Gore, lasciatemi aggiungere :" Death is everywhere!!!"

Precisa tu, che preciso anch'io. Non ti ho mai accusato di stare dalla parte di mafiosi o di terroristi (lungi da me qualsiasi pensiero di tipo razzista!). Volevo solo farti notare che non si può dire che la violenza è "un momento essenziale della vita di un individuo", perché, secondo il tuo ragionamento un individuo potrebbe benissimo ammazzare la tua famiglia e non essere punito, in quanto ha la scusante di attraversare il cosiddetto "periodo violento", da te giustificato. Capirai quanto la cosa non stia in piedi... Ok, chiarito questo punto, non mi resta che salutarti.

RACCONTI POSTALI

Salve a tutti.
Vi scrivo per la seconda volta, innanzitutto per ringraziarvi per la pubblicazione della mia dello scorso Aprile. Non immaginavo che avrebbe riscosso tanto successo. Questa volta però dubito che possiate pubblicare quanto segue, quanto meno per questioni di lunghezza. Inutile dire che il fatto di essere stato pubblicato ed apprezzato ha suscitato in me la voglia di scrivervi nuovamente, ma francamente non sapevo che argomento trattare. Di videoviolenza avevo già parlato, di pirateria ne avevano parlato gli altri (voi non volevate certo sapere di quando facevo parte di un gruppo di "sproteggitori", vero?) e non avevo nessuna intenzione di ricominciare le polemiche a proposito di quale sia il computer o la console migliore. Che argomento rimaneva? Nessuno. O meglio, l'argomento l'avrei dovuto creare io. E così dopo averci pensato un po' ho pensato di unire la mia passione per la fantascienza e quella per i videogiochi. Ne è venuto fuori una specie di short story di fantascienza (eh sì, oltre che a leggerla, la scrivo anche) riguardante i videogames. Il tema di discussione che se ne può trarre è il seguente: QUALE SARA' IL FUTURO DEI VIDEOGAMES? O qualcosa del genere. Credo che non sia poi troppo male come spunto e potrebbe impegnare i miei "colleghi" lettori almeno per qualche tempo. Bene, io il prurito di scrivervi me lo sono tolto, e ci ho guadagnato anche una storia da aggiungere alle altre. Spero che il poveraccio che deve leggersi ogni volta tutta la Posta che arriva in redazione si sia divertito almeno un poco a leggere queste pagine.
I miei più sinceri saluti
Giuseppe De Rosa

PS
Un piccolo appunto alla vostra per altro splendida rivista: perché non parlate più dei coin-op?

A questo punto starete cercando il racconto di Giuseppe. Ebbene, non lo trovate. E sapete perché? Semplice, questa è solo una preview

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

epistolare, il racconto, forse spezzettato in più puntate, lo troverete sul numero natalizio. Vi chiedo però di non confondere la Posta con Urania, sebbene BDB ne sarebbe ben contento. Rispondendo alla tua domanda, la rubrica dei coin-op continua a slittare, di mese, in mese, per mancanza di spazio. Ma prima o poi ritornerà, più in forma che mai, non dubitare!

LETTERA PER BDB!

Egregio sig. Bonaventura,
mi scuso innanzitutto per il supporto cartaceo, ma è il primo che mi è capitato tra le mani. E' la prima volta che scrivo alle riviste, ed ho ritenuto opportuno indirizzare a Lei la presente (in caso di pubblicazione) perché gradirei una Sua risposta. La ragione che mi ha spinto a scrivere è quella di dibattere due questioni sul tanto scottante argomento qual è il software pirata. Premetto col dire che possiedo un ATARI ST, e mi ha fatto sorridere la Sua opinione espressa sul numero 11 di TGM, nella rubrica TGM mail; voglio dire innanzitutto che per noi ATARISTI la pirateria non è un lusso, ma bensì una necessità, in quanto per il nostro computer il software originale costa dalle 5000 alle 10000 lire in più rispetto a quello per l'Amiga. A questo punto non so se prendermela con la Leader, in quanto in Inghilterra (che è il paese dove proviene il 99% del software-gioco) i prezzi del software ATARI sono dalle quattro alle cinque sterline in meno rispetto a quelli dell'Amiga, per verificare ciò basta procurarsi una copia di C+VG (Britain's best selling computer mag) (We know, we know VFC). A questo punto sorge spontanea la domanda perché in Italia costano di più??? Altro punto è quello del software non pirata in edicola (TGM SOFT). Mi è piaciuta molto la considerazione di MBF che diceva che il posto più comodo dove acquistare il software è l'edicola, questa affermazione trova tutti i miei consensi, ma perché solo gli utenti Amiga possono godere di tale privilegio??? Ora non so se incolpare voi di TGM che avete sempre proclamato una certa neutralità nei confronti dei due sistemi, ma intanto il software in edicola lo pubblicate solo per Amiga (questo è razzismo nei confronti di noi ATARISTI). Con quest'ultimo sfogo ho terminato. Porgo a Lei, caro signor Bonaventura e a tutto lo staf italiano di TGM i più cordiali saluti, sperando di trovare un piccolo angolo fra le pagine della Posta.

Riccardo Ceccato

PS
Voglio lanciare un ultimo appello a tutti gli utenti ATARI: COMPRATE SOLO SOFTWARE PIRATA. E' l'unico modo per vendicarci contro coloro che non considerano la nostra macchina come si dovrebbe (primi fra tutti la stessa ATARI ITALIA).

Carissimo Riccardo,
prima di tutto voglio ringraziarti per la sincerità (leggi pure spontaneità) con la quale ti rivolgi a me e a tutto l'infaticabile staff di TGM, e cercherò di risponderti nel modo più schietto possibile (anche perché sono le 23,30 e devo finire di impaginare TGM di Novembre — MBF, la prossima volta avvisatemi prima!)...
Tempo addietro, prima ancora che TGM fosse una 'realtà editoriale', sulle pagine di Zzap! venne proposto un questionario/inchiesta, attraverso il quale inquadrare il settore dell'informatica "di consumo" in base alle risposte dei nostri lettori — e ricavare, oltre che un quadro preciso del 'lettore medio' di Zzap!, un segno della direzione che il mercato dei sedici bit stava imboccando.
Posso sinceramente confessarti che i computer di casa Commodore, nel campo dei sedici come in quello degli otto bit, la facevano nettamente da padroni: non solo, ma persino gli utenti 'in fase di passaggio ad un sistema superiore' mostravano una chiara intenzione ad acquistare l'Amiga anziché l'ST.
Un simile quadro ci lasciava piuttosto sconcertati, e ci rivolgemmo all'Atari per avere dei dati di vendita sul loro 'pupillo' targato 68000: come chiedere all'FBI i nomi degli agenti più in gamba...
Era mai possibile, dopo tutta la campagna pubblicitaria dei mesi precedenti, che l'ST fosse così poco diffuso? Poteva l'Italia essere all'opposto della Gran Bretagna come diffusione di macchine a sedici bit?
Altre informazioni furono richieste agli importatori sulle ragioni della famigerata 'differenza di prezzo' del software dedicato alle due macchine, e la risposta suonava di "troppa pirateria, poche vendite... ". Ti giuro che l'immagine del serpente che si morde la coda ha ospitato più di un mio incubo, e a tutt'oggi non accenna a scomparire.
Come ben sai noi di TGM non parteggiamo per nessuna marca di computer, anche perché veniamo da 'scuole' diversissime e abbiamo imparato ad apprezzare i pregi e convivere coi difetti di ciascuna macchina, e di fatto TGM ha sempre avuto la stessa cura nel recensire giochi per ST come per Amiga. Cos'altro possiamo fare?
Sulla differenza di prezzo hai ragione, così come hai ragione sul discorso dell'edicola: ma anche i distributori potrebbero aver ragione, e l'appello drastico di 'comprare soltanto software piratato' è — come tu stesso dici — solo una vendetta, non una soluzione.
Piuttosto, voglio invitare te e tutti i lettori che posseggono un ST ad unirsi e fare qualcosa di più 'sonoro' (no, niente pernacchie!): soffocateci sotto una valanga di lettere e cartoline, fate vedere quanti siete, e vi promettiamo che la vostra voce arriverà fino a 'chi di dovere' — e a questo punto avremo provato davvero tutto, e se nemmeno a quel punto le acque si dovessero smuovere... (so già che questi puntini sospensivi faranno molto rumore!).

B.D.B.

EPILOGO

La Posta di Novembre datata 1988, si chiudeva con la frase: "aspettiamo comunque altre lettere di critiche e di consigli", e devo dire che di lettere suddette ne abbiamo ricevuto a migliaia. E questo è un bene perché e' proprio grazie ai molti lettori che ci hanno scritto esprimendo le proprie impressioni sulla non più neonata TGM, che la nostra rivista è migliorata di mese in mese, e continua a farlo. Lettere che criticano qualche cosa o che denotano qualche imperfezione di ogni tipo, arrivano sempre, e noi siamo contenti di riceverle, perché le vostre critiche sono uno stimolo in più per dare sempre il meglio. C'è che dice che la Posta costruttiva non esiste. Si sbaglia. Esiste eccome, anche se spesso passa inosservata, coperta da dibattiti più o meno seri, che fanno passare questo tipo di lettere "noiose". Vi chiedo quindi di perseverare, e se non sapete cosa scrivere, analizzate quelli che voi considerate i punti deboli, se ci sono, di TGM, e comunicatecelo. Faremo di tutto per migliorare! Chi disse la frase «vi scrivo perché non vi adagiate sugli allori, visto che nessuno protesta e pensate che vada bene così» ?

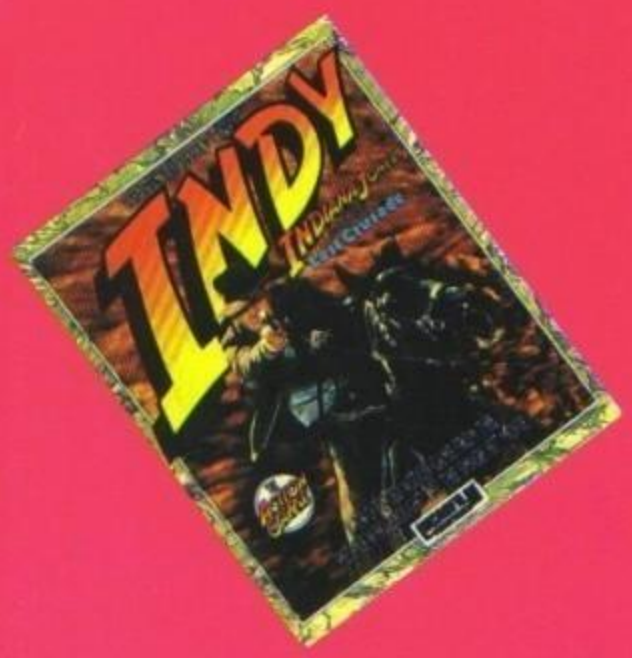
MBF

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE POSSIEDI AMIGA

QUESTO ANNUNCIO E' RISERVATO A TE



LA LEADER DISTRIBUZIONE
PREMIA GLI ACQUIRENTI DI VIDEOGAMES ORIGINALI:
CONTROLLA SULLA PAGINA A FIANCO
SE LA SETTIMANA ITINERANTE DEL VIDEOGAME ORIGINALE
SI FERMA NELLA TUA CITTA';
SCEGLI TRA I CINQUE VIDEOGAMES PROPOSTI
I DUE CHE PREFERISCI
E NE RICEVERAI IN OMAGGIO UN TERZO A SORPRESA.

ORIGINALE E' *IN*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

RISERVATO A TUTTI I POSSESSORI DI AMIGA

COMUNICATO STAMPA
RISERVATO AGLI AMATORI DI VIDEOGAMES ORIGINALI

LA SETTIMANA ITINERANTE
DEL VIDEOGAME ORIGINALE
DAL 6 NOVEMBRE AL 2 DICEMBRE
SI FERMA QUI

DAL 6 AL 11 NOVEMBRE

B.C.S.	Via Montegani, 11 - MILANO
BIT 84	Via Italia,4 - MONZA (MI)
E.D.S.	Corso Porta Ticinese,4 - MILANO
GBC	Via Petrella, 6 - MILANO
MARCUCCI	Via F.lli Bronzetti,37 - MILANO
NEWEL	Via Mac Maison,75 - MILANO
PERGIOCO	Via San Prospero,1 - MILANO
SUPERGAMES	Via Vitruvio, 3 - MILANO

DAL 13 AL 18 NOVEMBRE

ALEX COMPUTER	C.so Francia, 333/4 - TORINO
AMERICAN'S GAMES	Via Sacchi, 26/C - TORINO
ASTI GAMES	C.so Alfieri, 26 - ASTI
MATRIX	Via Massena, 38/H - TORINO
MICRONTEL	Corso G. Cesare, 56/Bis - TORINO
PLAY GAME	Via C. Alberto,39/E - TORINO
ROSSI COMPUTER	Via Nizza, 42 - CUNEO
SERVIZI INFORMATICI	ViaAlessandro III, 51- ALESSANDRIA
TV MIRAFIORI	C.so Unione Sovietica, 381- TORINO

DAL 20 AL 25 NOVEMBRE

ATLAS	Via Tuscolana, 224 - ROMA
A.V.C.	Via Empolitana, 134 - TIVOLI (RM)
DITTA ARICO' G.	Via Magna Grecia, 71 - ROMA
ELETTRONICA KAPPA	Via Delle Provincie, 19 - ROMA
L'ARCOBALENO	Via S. Pietro da Cortona, 8 - ROMA
METROIMPORT	Via Donatello,37 - ROMA
MUSICOPOLI	Piazzale Ionio, 17 - ROMA
PIX COMPUTER	Via F. D'Ovidio, 6/C - ROMA

DAL 27 NOVEMBRE AL 2 DICEMBRE

ARGNANI	P.zza Della Libertà, 5/A-FAENZA(RA)
BUSINESS POINT	Via Carlo Majer, 85 - FERRARA
CART. PORTANOVA	Via Portanova, 18/A - BOLOGNA
CART. STERLINO	Via Murri, 75/A - BOLOGNA
COMPUTER VIDEO C.	Via Campo di Marte, 122 - FORLI'
EASY COMPUTER	Via Lagomaggio, 50/A/B - RIMINI
SOFT GALLERY	Via Mortara, 30/A - FERRARA

NON PERDERE L'OCCASIONE
E NON DIMENTICARE CHE.....

ORIGINALE E' IN

LEADER
DISTRIBUZIONE

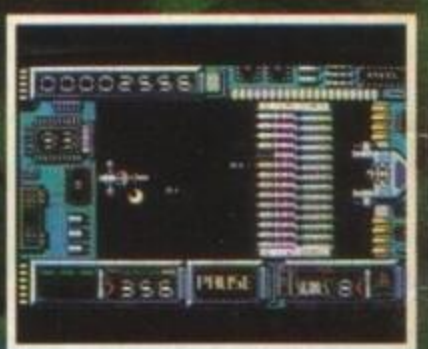
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ALBA DI UN
AMIGA -

SLAYER

A partire da questo momento diventerai uno SLAYER e la morte sarà parte integrante della tua vita.
Ricorda: o TU o loro, quindi àrmati dei tuoi lazer fotonici o...nulla ti sarà più possibile.



STEEL

Da ROBOT COMMANDO veramente in gamba quale sei, dovrai abbordare la nave spaziale "STEEL" e disattivarne il sistema difensivo.
Il tuo scopo: la salvezza del tuo equipaggio.

HEWSON

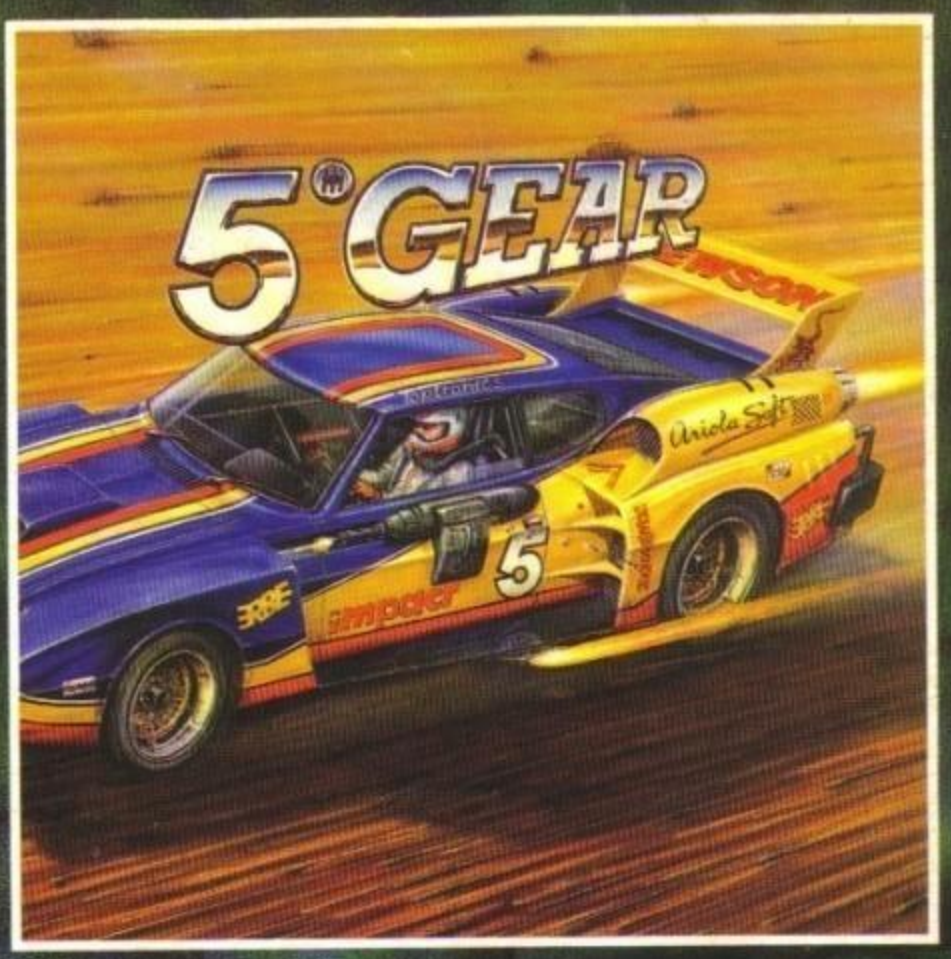
DISTRIBUITO D

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

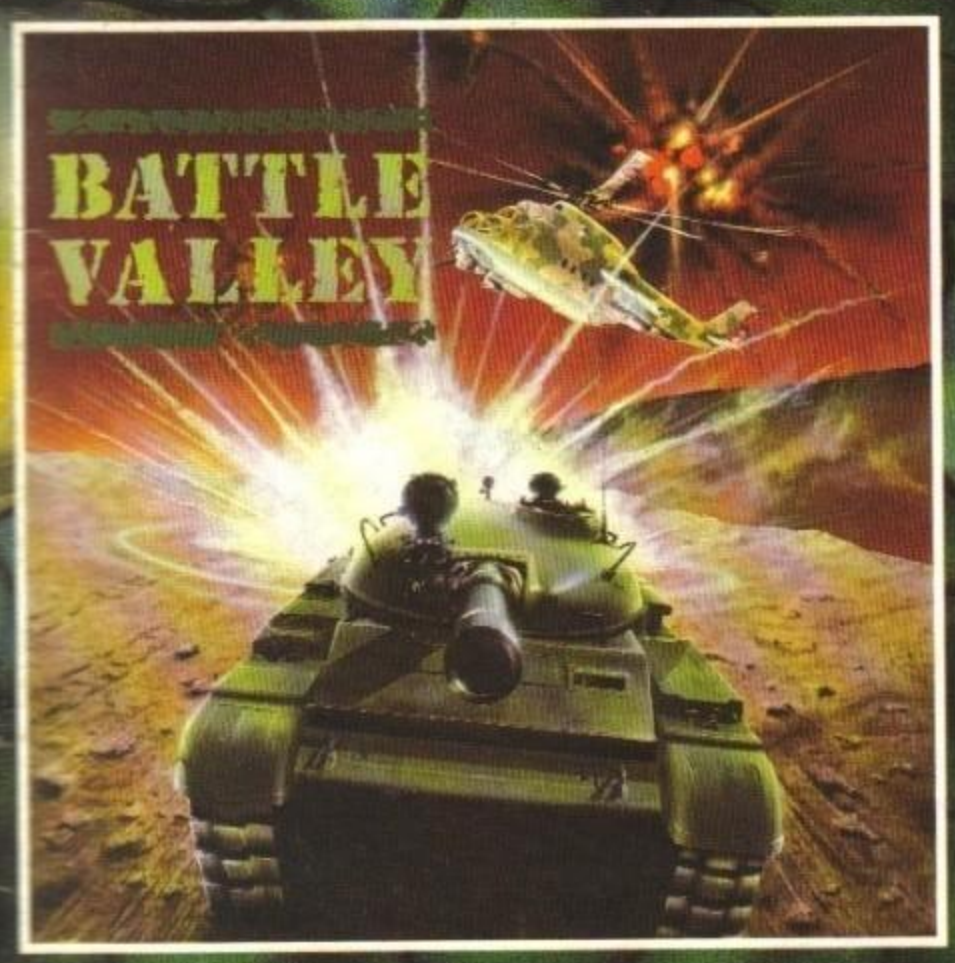
http://www.oldgamesitalia.net/

A NUOVA ERA:
18000 lire



5TH GEAR

Entra nei panni di un fantastico pilota automobilistico e lotta per la vittoria usando tutti i metodi possibili (e impossibili) in una entusiasmante gara dove tutto è lecito.



BATTLE VALLEY

Nonostante la pace fosse stata ormai accordata e tutti i missili a medio raggio distrutti, i terroristi riuscirono a sottrarne due.
Ebbene, questa è la tua occasione.
Distruggi le loro basi ed elimina i missili.

HEWSON

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARVEL COMICS®

MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE® PRESENT

PARAGON SOFTWARE

the AMAZING® SPIDER-MAN and CAPTAIN® AMERICA IN

TUTTO
IN
ITALIANO

Screenshots taken from various computer formats.

Free Marvel comic book destined to become a collector's item, available by return.

DR. DOOM'S™ REVENGE!

EMPIRE

Disponibile per C64 c/d,
AMIGA, ATARI ST, PC e compatibili

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/